

# 免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪惡のAogin 小组  
습니다  
3DM-SMV

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.309

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月12日

页数：82页

又是五本。。



PS VITA预定12月17日发售, 首发26款作品!

定价 **7.80**

TP4

GAME SOFTWARE

VOL.309

2011 全  
**东京电玩展**  
程  
报  
道

新主机、新游戏、热点新闻  
斗剧比赛、COSPLAY活动



**时下热门攻略集合**

《战神 起源》

神之奖杯试炼攻略

《无尽传说》

支援辅助攻略

《圣骑战史》

全武器收集攻略

**电软视点: 3DS发售半年历程**

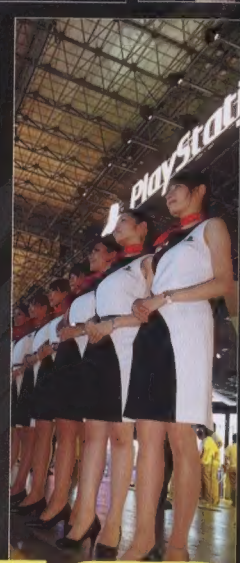
2011年10月下  
**VOL.309**

ISSN 1006-5032



TGS海量新作报道 街头霸王X铁拳\忍者外传3\死或生5\火焰纹章\超级马里奥3D大陆\马里奥赛车7  
真三国无双6猛将传\圣斗士星矢战记\NEW LOVE PLUS\灵魂能力5\怪物猎人3G\真三国无双NEXT  
生化危机 启示录\终极MVC3\路易的鬼屋2\电锯甜心\墨鬼\马里奥网球\神秘海域 黄金峡谷\大众高尔夫6





# 开幕啦！ 2011年 东京电玩展 Tokyo Game Show 2011

由计算机娱乐协会（CESA）主办的日本最大年度游戏展“2011年东京电玩展”，于9月15日（周四）在千叶幕张国际展场正式开幕，共有来自16个国家和地区的193家企业团体展出共715款作品。

由于今年3月遭受东日本大地震的影响，今年东京电玩展现场特别实施了一连串节电措施，包括空调温度调升、下行扶梯停止运转、改用LED省电照明设备等，现场氛围与去年大不相同，以往耀眼光丽的灯光或大屏幕强度与数量都有显著减少。

本届东京电玩展中最受瞩目的莫过于日本索尼计算机娱乐（SCEJ）即将于12月在日本推出的新一代掌机“PlayStation Vita”。SCEJ除了在展前举办发表会宣布日本地区的发售日、首发阵容与3G预付方案之外，也在开幕当天的主题演讲中进一步介绍PS Vita的各种技术特色。

SCEJ同时在自家摊位上设置了大型的PS Vita专区，设置了数十台PS Vita试玩机台提供参观者亲自试玩即将于12月随PS Vita首发的游戏。由于这次是PS Vita在日本首度公开展示，因此即使开幕首日是限定资格入场的媒体从业者日，但仍吸引了大量参观者排队等候试玩，反应相当热烈。

游戏部分以CAPCOM摊位的人气狩猎动作游戏N3DS新作《怪物猎人3G》最受瞩目，不过由于现场采用整理券进行管制，加上业者日入场人数较少，因此并没有出现排队太长的状况。另外像是NAMCO BANDAI Games摊位的《机动战士高达极限VS.》，SEGA摊位的《黑豹2 如龙阿修罗篇》与《二元领域》，KONAMI摊位的《合金装备》系列作品等，都相当热门。

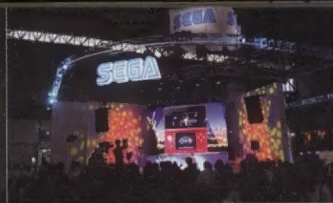
本届东京电玩展在智能型手机与手机社群平台的展出内容也有大幅增加，日本手机社群游戏

平台大厂GREE就以一线大厂的规模首度参展，现场还规划占地甚广的智能型手机游戏特别展区，集合来自各家游戏厂商的智能型手机内容，充分展现智能型手机作为游戏平台的庞大潜力。

本届东京电玩展似乎是索尼一家独大，因为展出的热门作品大多数都索尼平台，包括新机发布等等。不过任天堂虽然没有参展，他之前发布的一系列3DS热门大作也抢了索尼的部分风头。至于微软，相较于其余两家可谓无声无息，没有什么重量级的作品发布。

在后面的专题报道中，我们汇集了本次展会的全部热门新作和精彩展出内容，包括热点的新闻汇总、各个著名厂商展台的情况、最值得关注的热门大作、cosplay表演活动、斗剧比赛，还有很多游戏制作人的访谈等等，绝对让您足不出户就能饱览本次展会的盛况。还等什么？赶紧翻开下一页吧！









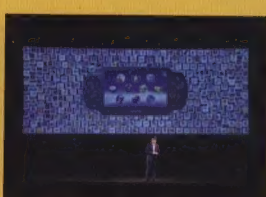
# Tokyo Game Show 2011 东京电玩展 热点新闻汇总

## 河野弘宣布PS Vita将于12月17日发售

SCEJ总裁河野弘在东京电玩展前记者会上正式宣布了PlayStation Vita的上市日期，预定于12月17日率先在日本发售。

河野弘在记者会一开始提及，目前PS3全世界

销售台数达5180万台，已经建立了稳固的地位，而PSP全世界销售台数达7140万台。他也相信未来PlayStation Vita上市后，可以带动旗下游戏机的增长潜力。



## 《最终幻想10》确定将推出PS Vita版

作为SCEJ东京电玩展前发布会的另一大重头，SQUARE ENIX制作人桥本真司表示，由于收到许多玩家的反馈，希望能在PlayStation Vita

上玩到《最终幻想10》，因此正式宣布官方目前已在进行PS Vita版的《最终幻想10》游戏制作，预定推出日期尚未公开。



## 小岛秀夫宣布推出PS Vita《Z.O.E. HD版》

KONAMI监督小岛秀夫在SCEJ东京电玩展前记者会上，宣布将在PlayStation Vita平台推出《Zone Of The Enders HD版》，预定2012年问世。

《Z.O.E. HD版》为在PS2上面发售的两款作品的高分辨率版本，之前已经决定在PS3与Xbox360平台推出，本次则是首次公开将发行PS Vita版本。

《Z.O.E. HD版》计划让PS3与PS Vita版本间的记录可以共享。小岛秀夫在记者会上表示，借由KONAMI制作的FOX ENGINE，将可提供PS3与PS Vita版本相同的质量。

另外，小岛秀夫在记者会上也透露，目前公司也在研发PS3/PS Vita版本的原创新作，同样采用FOX ENGINE研发。



## SCEJ公开26款PS Vita首发游戏名单

SCEJ在展前记者会中除了宣布PlayStation Vita的上市日期之外，也同步发表了26款首发作品及推出形式。此外，也公开了74款正在开发中的游戏，其中包括了《真女神转生》、《街霸X铁拳》、《仙境传说 奥德赛》、《FIFA》、《机动战士高达》系列等作品。

以下为26款预定将在12月17日与PlayStation Vita同步推出的作品。

同时推出盒装卡带与PS Store下载版的有：

《苍翼默示录 连续变幻 EXTEND》、《FISH ON》、《Ultimate Marvel vs. Capcom 3》、《真三国无双NEXT》、《F1 2011》、《地狱军团》、《天启之王》、《忍道2散华》、《VR网球4》、《神秘海域 黄金峡谷》、《大众高尔夫6》、《怪物雷达》、《@field》、《真恐怖惊魂夜 第11名访问者》、《美梦俱乐部ZERO》、《魔界战记3 Return》、《块魂》、《山脊赛车》、《麦克尔·杰克逊 体验》、《DARK QUEST》。

仅支持PS Store下载的有：

《Project N.O.E.L.S.》、《Q卡三国志触控战斗》、《サワリマクセル》、《随行同乐》、《勇者的记录》、《Nico Nico》。

## PS3推出限定新色“耀海蓝”与“炎绯红”

SCEJ在东京电玩展展前记者会中，公开了两款数量限定的PS3（CECH-3000B系列）新色主机，“耀海蓝（Splash Blue）”与“炎绯红（Scarlet Red）”。

“耀海蓝”与“炎绯红”两色分别是以大海与火炎为灵感，预定将在11月17日推出，内置320GB硬盘，含税定价为29980日元，约合人民币2500元。





## 安田哲彦透露PSV中文游戏阵容

台州市图书馆 10001100014350

索尼电脑娱乐亚洲部门(SCE Asia)总裁安田哲彦在东京电玩展期间接受了中国媒体的采访,并透露了有关PlayStation Vita在亚洲各地区的发售安排。

首先,安田哲彦表示现在还没办法跟确认PS Vita在亚洲地区的推出时间与价格,不过SCE Asia会尽力缩短与日本地区的推出时间差距。亚洲地区虽然深具市场潜力,但是毕竟不像日本那样是单一国家同种语言,而是横跨多个国家多种语言,等待克服的问题相当繁杂,需要多一点时间,不过应该不至于让亚洲地区玩家等到2012年。他希望下个月能亲自造访台湾、香港,正式

向大家说明亚洲地区的PS Vita推出计划详情。

关于PS Vita游戏中文化的部分,安田哲彦透露,目前已经确定有4款游戏在进行中文化,分别为SCE本家制作发行的《神秘海域 黄金深渊》、《大众高尔夫6》、《引力空间》以及Spike制作发行的《忍道2散华》。除了以上确定中文化的有系外,SCE Asia会尽可能将自家发行的游戏全都中文化,第三方只要有意愿,SCE Asia也会提供中文化制作的协助,像CAPCOM或SQUARE ENIX都曾与SCE Asia中文化中心合作过,不过以后是否推出中文游戏最终还是取决于第三方的态度。



## 关注女性玩家, 3DS新作《时尚之冠》曝光

KOEI TECMO此次在东京电玩展公开了一款女性向NDS/N3DS新作《时尚之冠(Fab Style)》,希望带领女性玩家在工作与恋爱上追求最好的生活方式。

所谓“Fab Style”中的“Fab”代表的是“Fabulous”也就是不可思议、非常、极优的意思;在《时尚之冠》中,玩家将扮演流行时装店的新店长,以高人气、高销售额为目标,希望成为最受欢迎的流行时装店,在整个奋斗过程中,也将遇到很棒的男孩子,进而与其互动甚至交往。在整个过程中,玩家也可以学习到业务技

能与礼仪等元素,获得更大的游戏乐趣。

玩家在游戏中,不仅可以从14个品牌中自由搭配服装与配件,还有发型与化妆品等,等着玩家展现个人时尚感,至于适时地进行打折或是杂志广告的促销也是很有必要的,这样才能面对其他商店的竞争。

NDS/N3DS《时尚之冠》将于11月24日上市,NDS版售价5040日元、N3DS版售价6090日元,也将推出内有CD、特制卡片与特别指南的《时尚之冠》豪华限量版、NDS版本售价9240日元、N3DS版10290日元。



## NBGI同时公开两款《传说》系列作品

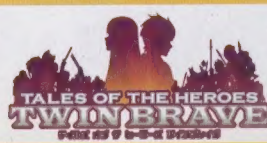
Bandai Namco Games于9月16日在东京电玩展会场,同步揭晓了《传说》系列的两款新作,除了日前已经公开的PS Vita版《纯真传说R》外,另一款为PSP版的《英雄传说》,两款都预定于2012年问世。

《英雄传说》是《传说》系列角色共同演出的动作游戏,以两人为一组,面对接连登场的敌人,感受充满爽快感的攻击。官方强调,从初代至最新作15部《传说》系列作品的人气角色都将参战,值得注意的是,每个登场角色都

将拥有各自担任主角的剧情。

《纯真传说R》是以2007年NDS发行的同名作品为基础重新制作,将在PS Vita主机上再现美丽世界的冒险。本作不仅强调将在PS Vita高画质的屏幕上呈现游戏美丽的画面,同时游戏故事也将重新架构,以NDS版中的“前世之谜”为出发点,加入新的人物与情节,带领玩家感受全新的故事。

《传说》系列新作的推出速度似乎越来越快,但对于fans来说绝对是天大的好消息。



## 《最终幻想13-2》同捆版主机样式公开

SQUARE ENIX于9月15日在东京电玩展上正式宣布PS3/Xbox360角色扮演新作《最终幻想13-2》确定于12月15日发售,售价7980日元。SQUARE ENIX表示,他们决定在《最终幻想13-2》本篇发售后再追加下载内容,让玩家体验更深层的游戏乐趣,相关内容细节将于日后公开。

SQUARE ENIX还同步公开了320GB的PS3主机同捆特别限定版组合“PlayStation 3最终幻想13-2 雷霆版Ver.2”,售价为37960日元,约合人民币3170元,也同步在12月15日推出。

SQUARE ENIX同时公开了《最终幻想13-2》的主题曲,全球版是由Charice演唱的《新世界》、日本与亚洲版则是福井舞演唱的《约束之地》。



## PSP限量版“红黑双色”超值同捆包登场

在SCEJ的东京电玩展展前记者会中,索尼正式发表了PSP-3000型限量版“红黑双色”,该版本将以超值同捆包的形式推出。

继去年所发表的“黑红双色”及“白蓝双色”之后,本次新登场的“红黑双色超值同捆包”,内含PSP-3000型主机、2GB PRO Duo(Mark2)记忆棒、收纳包、擦拭布、充电器与充电电池(1200mAh),含税定价为17800日元,约合人民币1486元,预定11月17日限量发售。





## 五年磨一剑，《三国志12》2012年问世

KOEI TECMO于9月15日在东京电玩展宣布，将于2012年推出知名历史策略仿真游戏系列新作《三国志12》，并同步公开游戏的官方网站。

《三国志》第一代于1985年推出，成为历史策略模拟游戏代表作之一，在日本和中国都相当受欢迎。《三国志12》距离前代《三国志11》的问世已经大约有5年的时间。

KOEI TECMO表示，《三国志12》将秉持着《三国志》系列正统、受欢迎的内容来进化，引进实时战斗、大规模震撼战局的要素，让玩家可以享受新的乐趣。另外，为了衬托游戏登场人物的个性，数百名角色图案都将全新绘制。《三国志12》将对触控操作，此举可以方便玩家运用低配备的平板电脑与笔记本电脑来游玩，借此扩大游戏的族群。

PC版《三国志12》预定2012年推出，售价未定，家用机版等信息将于未来陆续公开。



## TGS2011参观人数创历史纪录突破22万



由计算机娱乐协会（CESA）主办、日经BP社协办的2011年东京电玩展，于9月15日到18日为期4天的展出中，共有222668人入场参观，是历届东京电玩展总参观人数的最高纪录。

继去年总参观人数首度突破20万人之后，今年东京电玩展又比去年增加了15021人，达到历届最多的222668人。此外，9月17日单日参观人数也达到86251人，超越2006年9月23日所创下的84823人，同样也是历届最多。

在本次东京电玩展中，索尼计算机娱乐（SCE）首度展出即将于年底推出的新世代掌上型主机PlayStation Vita与开发中的新作，任天堂的3DS也展出包括《怪物猎人3G》在内的众多新作，话题性软硬件的参展成功吸引了玩家的关注。

除了家用机与掌机之外，本次东京电玩展同时也集合了智能型手机、功能型手机以及个人计算机等不同硬件平台各类型的游戏与产品，日本最大社群游戏平台GREE也首度大规模参与展出，吸引了各式各样不同客群的玩家到场参观，结果成功缔造了历届最多的总参观人数。

近3年TGS参观人数	2011年	2010年	2009年
9月15日（周四）	25631人	24764人	27435人
9月16日（周五）	27042人	24229人	24605人
9月17日（周六）	86251人	81469人	61138人
9月18日（周日）	83774人	77185人	71852人
合计	222668人	207647人	185030人

## 斗剧比赛从今起将变为每年两次

今年的“斗剧2011”比照去年规格，和东京电玩展共同于9月17日举办，是日本也是世界最大规模的格斗游戏大赛。今年斗剧的比赛项目和往年不同，精简为4款：《AQUAPAZZA》、《苍翼默示录 连续变幻2》、《超级街霸2X》和《超级街霸4 AE版》。

其他去年有比赛的《VF5最终对决》、《铁拳6 血之背叛》和《格斗之王XIII》等知名系列本次虽然没排进赛程，不过根据官方发布消息，将会在“斗剧2nd Round”举办。也就是说斗剧将会从惯例的一年一度，改为一年举办两次。

斗剧2011会场采用坐席观看，需先行购票订位。比赛时使用正式的大型机台框体，可以看到会场排列了一台又一台的机台，规模较之以往有过之而无不及。

在决胜战阶段，选手入场时参照了摔角比赛的形式，从舞台区深处以充满气势的喷雾效果入场，令现场气氛更加沸腾。赛前选手会上台先互相致意，当然也会有充满挑衅意味的辛辣发言，都令比赛更加有刺激性。

斗剧2011虽然举办的比赛项目有所精简，不过在比赛的气势以及精采程度上依旧丝毫不减，精彩的实时播报也让会场增添了不少刺激感。而斗剧2011改为举办两次也可以看出该活动的人气持续增长，成长为一度举办的格斗游戏代表活动之一。至于本次比赛的精彩录像，我们会在以后陆续为大家带来，敬请期待。



## 原田胜弘畅谈电影与游戏制作内容

在本次东京电玩展中，索尼计算机娱乐亚洲部门（SCE Asia）特别安排了一系列PS3新作游戏制作人接受亚洲媒体访问，其中邀请到《铁拳》系列制作人原田胜弘介绍即将于年底推出的BD影片与PS3游戏合辑《铁拳 双重组合（Tekken Hybrid）》的内容特色。

《铁拳 双重组合》在单张BD光盘中同时收录近日上映的3D电影《铁拳 血之复仇》、PS3高分辨率强化移植版《铁拳TT高分辨率版》与街机最新作《铁拳TT2》的PS3抢鲜版《铁拳TT2序章版》。

原田胜弘表示，《铁拳TT2序章版》并不只是切割街机版一部分而成的产物，而是针对《铁拳 血之复仇》所特别设计的版本，收录了来自电影的恶魔仁与恶魔一八等造型，凌晓雨则是收录了制服版造型，亚莉莎的造型也比照电影，台词也是原创的。原田胜弘接着提到，《铁拳 双重组合》中收录的3D电影《铁拳 血之复仇》不只有本篇94分钟的内容，还包括幕后花絮或访谈等特典内容。至于大家关心的发售日部分，原田胜弘在会中正式宣布《铁拳 双重组合》将于11月22日在亚洲推出，是全球最早正式公布的发售日信息。

关于《铁拳TT2》完整家用版的推出时间部分，原田胜弘表示，制作团队会努力尽早推出，现阶段还无法有肯定的答案，不过至少也会是在《街霸X铁拳》之后才会推出。

至于另1款移植自PS2的《铁拳TT高分辨率版》，原田胜弘表示，游戏中将会完整收录当年PS2家用版的所有内容，除了高分辨率化之外还会宽屏化，而且包括界面与文字等非多边形构成的部分，也都由当年的设计师重新绘制，不是直接拉高分辨率而已，影片画质也更细致漂亮。

原田胜弘表示，《铁拳 双重组合》并不支持联机对战，一来是因为《铁拳TT高分辨率版》是移植自PS2，当时并没有支持联机功能，《铁拳TT2序章版》也只是序章版。当然如果能加入联机要素是很不错，不过这次之所以会把3D电影跟新旧2款游戏收录在同1片BD光盘，就是希望让老玩家与新玩家都能轻松享受《铁拳》的乐趣，所以没有考虑加入联机对战的功能。





# 东京电玩展上演大型Cosplay舞台活动

2011年东京电玩展,于9月17日6点30分在第8展示厅的大型舞台区域举办了大型的角色扮演舞台活动“Cosplay Collection Night”,共有来自日本、香港、韩国总计超过百名的Coser参与。

本次的“Cosplay Collection Night”是由东京电玩展和日本Cosplay网站Cure合作,在开放一般民众参加的首日(周六)举办,并且选在TGS展场中最大的舞台区,吸引了各国玩家以及Coser共襄盛举。Cosplay Collection Night活动以“Cosplay时装秀”和“舞蹈派对”为主题,并且请到了日本知名的ACG DJ“后藤王样、tom2”以及VJ“Raw Light”来为活动配乐,呈现了一场持续高潮的视觉和音乐的盛宴。

Cosplay Collection Night的舞台和一般时装秀相同,以T字型构成舞台设计,配上DJ台的配乐,整场活动呈现了和一般以摄影为主的Cosplay不同,相当具有动感和流行感的风格,并且和台下观众充满了互动性。

活动一开场就由身着《LOVE PLUS》制服的司仪(绫川ゆんまお)来作简单的开场。并且突然就给了观众一个惊喜,马上登场了由《最终幻想》系列的经典反派角色们所组成的豪华阵容,并且进行了一连串华丽的表演。

活动进行基本上会配合COS的角色,搭配上经过混音或编排的原作配乐和主题曲。活动中现身了各个知名动漫游戏作品的经典角色,并且也可以看出日本的人气作品指针,不仅出现了4组以上的《最终幻想》系列Coser,值得注意的是《劲歌贵公子》

也具有很高人气,连番登场了4组以上并且带来了劲歌热舞,将会场的气氛炒到最高点。

后半场则是随着非常突然的《新世纪福音战士》初号机以及贰号机的登场,会场内再次掀起一阵欢呼。除了前半场众多帅气的男性角色之外,后半场也登场了众多萌力全开的可爱角色,瞬间秒杀了不少现场摄影师们的底片。

除此之外,也现身了众多电玩相关的经典角色,并且每位用心的Coser不光是展示服装,还安排了许多向原作致敬的精彩舞台演出,例如《大蛇无双》、《真三国无双》、《生化危机》和超搞笑演出的《英雄末路》的精彩表演,都令现场的电玩迷们惊叹不已。

现场还有韩国以及香港的三位代表分别演出了《武装神姬》、《最终幻想13-2》以及《最终幻想7》的克劳德。海外代表也都展现了完全不会输给日本Coser的专业服装作工和舞台表演。

在海外代表精彩的登台之后,司仪感谢大家的参与并且致谢,并且宣布后半场活动的结束。不过这并不是真正的结束,随着司仪话锋一转,请现场的观众全部原地离开座位,起立活动活动筋骨。会场上原来沉稳的音乐曲风也变为动感的电音节奏,先前登台的所有Coser从舞台两侧走出,随即展开了一场充满ACG风格的舞蹈派对!

气氛随着现场音乐以及和现场Coser的热情互动,在场所有人全部都投入了这场狂欢当中。最后,活动准时的在八点落下帷幕,现场的玩家以及Coser都抱着兴奋满足的神情,满载着回忆离开会场。

## 日野晃博谈《双重国度》制作概念与未来展望

在本次东京电玩展中,LEVEL-5社长日野晃博应索尼计算机娱乐亚洲部门(SCEAsia)邀请,出席亚洲媒体发表会,带来开发中的PS3角色扮演游戏最新力作《双重国度 白色圣灰的女王》的最新宣传影片,并接受亚洲媒体访问,畅谈游戏的制作概念、发行计划与未来展望。

虽然这次LEVEL-5选择不参加东京电玩展,而是改于10月在东京国际展览中心(Big Sight)举办自己的发表会,不过仍在SCEJ摊位上盛大展出LEVEL-5与吉卜力工作室和久石让这黄金阵容所打造、即将于11月推出的PS3角色扮演游戏力作《双重国度 白色圣灰的女王》的试玩。

日野晃博于发表会中宣布,《双重国度 白色圣灰的女王》预定11月17日在日本地区推出,同时也会在亚洲地区推出,是LEVEL-5首款正式在亚洲地区发行的游戏。而且不只是游戏,包括日前发表的特别款式PS3同捆版“PlayStation3双重国度魔力版”也会同步在亚洲地区推出。

对于当初之所以会与吉卜力工作室合作,是因为他自己与吉卜力工作室的代表董事兼制片人铃木敏夫有私交,因此在某机缘之下双方展开合作。一开始LEVEL-5提出的企画案,因为吉卜力工作室的工作满档太过忙碌而没能获得良好响应,不过随着LEVEL-5不断构思修正企划案内容,最后吉卜力工作室终于决定双方共同合作一起制作《双重国度》。

关于PS3版内容份量的部分,日野晃博表示,PS3版将收录收集与隐藏迷宫等一般角色扮演游戏常见的深入钻研要素,完成基本流程大概需要40到50小时的时间,想深入钻研的话时间会更长。

由于NDS版是采用触控笔搭配同捆的魔法手册来操作,对于PS3版是否也会运用PlayStation Move动态控制器来提供近似的操作时,日野晃博表示,当初决定制作PS3版时,这部分的确令人苦恼,最后在考虑能让最多人体游戏体验乐趣的前提下,决定只采用标准的手柄操作。至于NDS版同捆的魔法手册部分,PS3版则是会把内容完整收录到游戏中,改以电子书方式呈现。

对于是否有意在亚洲推出英文版或是中文版一事,日野晃博表示,目前已经针对北美着手进行英文版的制作,不过英文版目前还没有计划在亚洲发行。至于中文版的部分,他自己也知道话题性作品在各地都会有当地语言化的需求,不过角色扮演游戏的文字量相当庞大,制作上并不是那么容易,因此现阶段会以日文版来满足亚洲玩家,之后再看日文版的反应来决定下一步要怎么做。





# SCE

## 新掌机魅力无限 超人气大作次第亮相

### 直击SCEJ展台

本次东京电玩展中，日本索尼计算机娱乐（SCEJ）可说是最热门的摊位了，究其原因就是即将于12月17日在日本推出的新世代掌机“PlayStation Vita（PS Vita）”公开展示，并提供PS Vita首发多款新作提供试玩，吸引了众多当日入场人士与媒体的围观。

这次SCEJ摊位以PS Vita的展示为核心，摊位中央设置了走廊来提供PS Vita的试玩，参观者必须排到自己想玩游戏队列中等候，由于没有采用整理



券（排队券）制度，因此每款游戏大概得排上30~90分钟的时间，充分显示PS Vita的新鲜感与话题性对参观者的吸引力。

特别记者可以在摊位2楼的保留区优先试玩不必与参观者拥挤，另外有游戏女郎一对一教学指导。除了可以进行试玩以外，也同时展出了一系列

列随PS Vita同步推出的官方周边产品，其中包括专属记忆卡（4GB~32GB）、方便的可携电源、车用充电器、立架、收纳包、保护壳、携行袋以及游戏包装与卡匣等。

PS Vita采用特殊规格的小型记忆卡，尺寸与市场销售的M2记忆卡类似，现阶段预定推出4GB、8GB、16GB、32GB等4种容量，价格2200日元到9500日元不等。负责PS Vita硬件开发的SCE资深副总裁兼第2事业部长松元吉生在接受访问时表示，采用特殊规格记忆卡是为了强化安全性管控的考虑，价格与容量则是会依照一般记忆卡的主流规格进行调整，所以不会相差太多。

试玩游戏中，《VR网球4》和《仙境传说 奥德赛》给人留下很深印象。《VR网球4》中收录了众多顶尖男女网球选手，藉由PS Vita强大硬件效能呈现出近似PS3的画质，可搭配模拟游戏杆与触控屏幕来游玩。《仙境传说》中，玩家可以选择剑士、魔法师、弓手等各具特色的职业，也可以通过联机4人合作完成任务。

PS3部分的展出重点包括LEVEL-5开发中最新力作《双重国度 白色圣灰的女王》，SCE的《神秘海域3 德瑞克的骗局》，SQUARE ENIX人气续作

《Final Fantasy XIII-2》，以及《汪达与巨像》、《街霸X铁拳》、《阿修罗之怒》、《合金装备 平行行者高清版》等。



之前发表的《双重国度 白色圣灰的女王》与《Final Fantasy XIII-2》特别款PS3主机，这次也都在硬件周边展示窗中亮相，另外还包括限量的绯红与海蓝色PS3主机，预定11月推出的PlayStation 3D显示器也提供体验。就现场实际试看的感受来说，这款3D显示器附带的3D眼镜戴起来相当舒适，由于鼻架部分向外顶出的间距颇大，因此即使戴着近视眼镜也不会有所阻碍，画质部分的表现也在水平以上，是个适合个人用途的平价3D入门方案。

由于掌上型主机展出主力转移到PS Vita，因此PSP部分的展出内容明显比往年少。在每日活动告一段落时，SCEJ摊位照惯例都会集合所有游戏美女进行壮观的谢幕。





SCE Asia Interview Session  
Tokyo Game Show

## 日野晃博畅谈《双重国度》 制作理念并展望未来

### LEVEL5

虽然这次 LEVEL-5 没有参加本次的东京电玩展，但是 LEVEL-5 社长日野晃博应 (SCEA) 邀请，出席了亚洲媒体发表会，并带来开发中的 PS3 平台最新力作《双重国度 白色圣灰的女王》的最新宣传片，并接受了亚洲媒体采访，并畅谈了游戏的制作概念、发行计划与未来展望。

日野晃博于发表会中宣布，《双重国度 白色圣灰的女王》预定11月17日在日本地区推出，同时也会在亚洲地区推出，是 LEVEL-5 首款正式在亚洲地区发行的游戏。另外，PS3 同捆发售的《双重国度魔力版》也会同步在亚洲地区推出。

日野晃博表示，当初之所以会与世界知名的动画工作室吉卜力合作，是因为他自己与吉卜力的代表董事兼制片人铃木敏夫有私交，因此在某机缘之下双方展开合作。一开始 LEVEL-5 提出的企画案，因为吉卜力工作室的工作满档太过忙碌而没能获得良好响应，不过随着 LEVEL-5 不断构思修正企画案内容，最后吉卜力工作室终于决定双方共同合作一起制作《双重国度》。

当被问到 PS3 版《双重国度 白色圣灰的女王》与先前推出的 NDS 版《双重国度 漆黑的魔道士》有什么不同时，日野晃博表示，PS3 版与 NDS 版的内容有很大的差异，由吉卜力工作室制作的动画虽然会沿用，不过 3D 多边形部分是全新制作，并将融入吉卜力工作室的独特世界观。虽然 PS3 版与 NDS 版是架构在相同的世界观中，不过剧情流程各不相同。例如 PS3 版副标题的“白色圣灰的女王”就是 NDS 版中没有的关键新角色，从中盘之后的故事情节发展与 NDS 版不同，结局更真实、更深入，剧情也更具延伸性。

内容部分，PS3 版将收录收集要素与隐藏迷宫等深研究看点，完成基本流程大概需要 40、50 小时的时间，不过，想深入钻研的话时间会更长。

由于 NDS 版是采用触控笔搭配魔法书进行操作，对于 PS3 版是否也会运用 PlayStation Move 动态控制器来提供近似的操作时，日野晃博表示，当初决定制作 PS3 版时，这部分的确是令人苦恼之处，最后在考虑能让最多人体游戏体验游戏乐趣的前提下，决定只采用标准的控制器操作。至于 NDS 版魔法书部分，PS3 版则是会把内容完整收录到游戏中，以电子书的方式呈现。



## 如龙工作室全力出击 初音双新作闪亮登场

### SEGA

本次 SEGA 展台由《如龙》工作室担任主攻，展出了包括制作中的《如龙》系列新作《黑豹2 如龙 阿修罗篇》等新品，如龙系列不可或缺的华丽酒店女侍这次也没有缺席，在特别设置的舞台上尽情展现迷人身材。

人气虚拟歌姬初音未来这次也同步展出了2款新作《初音未来 名伶计划 扩充版》与《初音未来 未来计划》。其中的3DS版《初音未来 未来计划》预定于2012年3月发售。《初音未来 未来计划》承袭了 PSP《初音未来 名伶计划》系列的音乐节奏玩法，登场角色改为3头身的黏土人造型，与 PSP 版风格不同，预计收录20首歌曲以及精彩的 PV 表演。很多试玩者都发现，《初音未来 未来计划》的音乐 PV 和 3DS 的裸视 3D 效果十分默契，画面中的初音未来呈现十足的立体感、活灵活现。在游戏系统方面，操作也与 PSP 版也大不相同，基本上以画面上的“圆圈”为中心，配合节奏和显示的按钮来输入指令进行游戏。在下画面中会显示出各种辅助信息，包含歌词、游戏暂停等选项。



## 缩减规模主打体感周边 美女向导指引新作试玩

### 微软

日本微软于此次在 TGS 的 Xbox 360 游戏展示分为 3 大区域，以体感周边 Kinect 为中心，在左右方分别设置了一般/限制级的游戏试玩区域。与往年相比有一定改变，展台设于1F 接近一般游客入口处，和往年接近全展场中央区域的作法有所不同，摊位的占地规模也缩小为往年的一半左右，让人有些心有不甘。

会场中展出了很多 Xbox 360 的人气新作如《极限竞速4》、《舞动全身2》、《光环 复刻版》、《战争机器3》等等。并且摊位以中央的体感周边 Kinect 区域为中心向外延伸，外部的游戏试玩区呈环状排列展开。

在中央舞台展出了《极限竞速4》、《舞动全身2》、《Kinect 星际大战》、《伊甸之子》和《Michael Jackson The Experience》等支持 Kinect 的多款体感游戏新作。

而在中央正面左侧则是展出了强调限制级画面的众多欧美系厂商游戏，包括《上古卷轴5 天际》、《电锯甜心》和《战争机器3》等等未上市新作，也吸引了许多热血玩家排队试玩。

在右侧的摊位则展示了多款跨平台的未上市新作，展出了诸如《Final Fantasy XIII-2》、《灵魂能力5》、《阿修罗之怒》、《光环 战斗进化 周年版》等等作品，吸引不少玩家游玩。



# KOEI TECMO

## 娱乐与展出结合 完美诠释互动性

今年的东京电玩展中，KOEI TECMO的摊位搬离了往年的老位置（以往都是在1号展厅），移到6号展厅与SQUARE ENIX比邻而居，今年KT社展出重点则是TECMO Team NINJA团队最新力作《忍者外传3》以及无双最新作《真·三国无双6 猛将传》。



KT社主展位的正中央设置了大荧幕，这里每天除了播放新作宣传影片之外，还会举办包括新作发表与声优舞台活动在内的各种活动，所以这里也是聚集人群最多的地方。



除了这些单机游戏的试玩区之外，KT社旗下的网络游戏也设置了自己的展台，这其中包括了营运已久的《真·三国无双Online》、《大航海时代Online》、与《信长之野望Online》，当然这部分的展区相比家用机那些大作就寒酸了很多，而且在这里排队等候试玩的人也是非常少，不过聪明的KT社在这里举办了一些网络娱乐嘉年华的活动，倒也吸引了一些玩家驻足观看。



已经发售了的《战国无双》帝国一也设置了自己的展示试玩区，而且还提供了很多有趣的纪念品，比如钥匙圈、吊饰、扇子等角色周边商品。虽然游戏已经发售了，但是在这些赠品的诱惑下这边也聚集了不少前来试玩的玩家，当然需要注意的是这些好东西可不是全都免费的哦……



↑KT社展出摊位里最显眼的莫过于《忍者外传3》，漆黑外墙上硕大的标题与隼龙的形象显得相当醒目，入口迎面而来的是不断变换显示隼龙形象的3根荧幕柱，制作组表示这是代表本作是第3代。试玩区内同时提供PS3版与XBOX360版的试玩机台，整体配置风格与E3展时类似。



↑KT社这次的东京电玩展除了展出各种游戏之外，还举办了一场Cosplay的比赛，11位专业Coser同场竞技，由展会到场观众投票决定最后的胜利者，这11名Coser扮演的都是KT社旗下知名游戏中的角色形象，素质之高令人感叹（误很大）。



这次KT社给玩家带来最大的惊喜应该算是《三国志12》了，在玩家们苦苦等待了五年之后，本作终于公布了相关信息，让我们来看看本作的游戏画面吧。

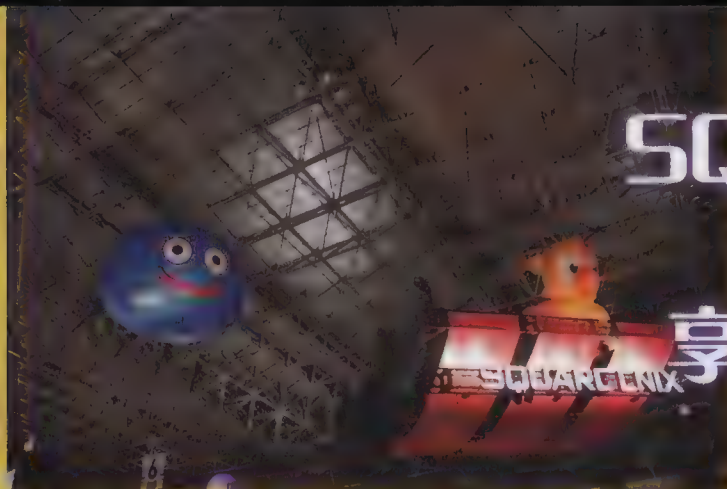


↑KT社的另一个重头戏就是马上就要发售的《真·三国无双6 猛将传》，因为这里提供了3D显示试玩，所以也吸引了很多玩家，不过相比忍龙那边的长队来说，这边的人还是相对少一些，也许是游戏马上就要发售的缘故吧。



↑这次关于KOEI TECMO展台介绍以图片为主，最后给各位送上点福利，那就是两张KT社专业Showgirl的照片，相比其它展台的Showgirl来说，KT社这边展台小姐的着装明显保守了很多，这很是不符合TECMO的贵风格啊……





# SQUARE ENIX

## 业界顶尖CG技术 享受绝美视觉盛宴

SQUARE ENIX今年的展台较以往并没太大变化，主打游戏是《最终幻想》系列以及代理欧美厂商的游戏，出色的CG技术使得每年SE展台都是最养眼的地方，但希望在游戏整体水准上更进一步。



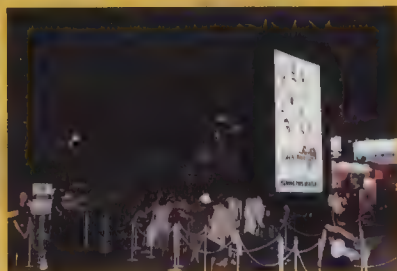
SQUARE ENIX本次东京电玩展展出摊位和去年一样设置在2号展厅，另外也是在活动主舞台以及斗剧会场的隔壁摊位。展台主要以黑色铜架组成，并且在各试玩游戏区清楚的标示出游戏标题和代表性插画，这可以让玩家第一时间找到自己想要试玩的作品展台在哪里，很是贴心。



SE展台最惹眼的就是惯例的开放大型剧院，这里会播放一系列参展游戏的最新宣传影片，剧院以超大荧幕重复播放尚未曝光过的游戏片段，但同样也是惯例一样的这里是禁止拍摄的。我们可以看到在《最终幻想XIII-2》的最新影片中，斯诺和霍普以全新造型登场，两人都成熟了很多，另外斯诺的新发型现在也是玩家谈论的一个话题。而《王国之心3D》也确认了将会以双主角索拉和利克的全新造型现身，并加入伙伴怪兽等等。



SE展台这次展出内容以即将于10月推出的《最终幻想 零式》以及12月推出的《最终幻想XIII-2》两款新作试玩机台为数最多，但是也正因为这两款游戏的超高人气使得想要试玩到该游戏，依旧需要排很长时间的队……



《王国之心3D》以及《剧院节拍 最终幻想》这两款游戏的试玩区占了相当大一块区域，第一次公布展出的《剧院节拍 最终幻想》更是成为了本次SQUARE ENIX展台中最人气最高的试玩作品，想要玩到这款游戏需要排队很长时间，而《王国之心3D》这边则相对等待时间会少一些。



← SE展区还展出了很多游戏相关的周边产品，比如《勇者斗恶龙 天空之剑》中等比例的神剑，这在系列铁杆玩家眼中绝对是稀世珍品啊！另外这里还展出了DQ前三作的复刻合集。



在SE展台的右侧，主要展出的是SE在日本代理发行的欧美厂商游戏。而另一边展出的3DS游戏《Bravely Default》是由浅野智也担任制作人、吉田明彦担任美术总监的一款全新RPG作品。会场中设置了扩增实境技术电影的体验区域，将3DS对准地上的AR标志可以在机器中看到印象插画中的女性角色以真人大小展现在展台前，并且演出一段故事序章的剧情，最后会场的地板还会整个裂开，以女性角色落入深渊，希望玩家化身光之战士拯救世界的感觉来演出整段演出，十分具有魄力与临场感。这也是本届展会中SE带给玩家的一个意外惊喜。



# KONAMI 合金装备重装出击 新爱相随联袂登场

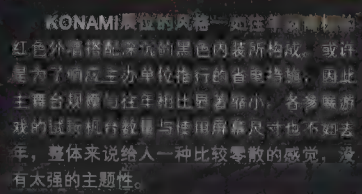
本次东京电玩展KONAMI的展位颇具规模，展出了包括《合金装备》系列HD化作品、经典恋爱模拟新作《NEW LOVEPLUS》、每年的足球盛典《胜利十一人2012》、3DS新作《迷宫彼方》等多部令人瞩目的作品。



KONAMI在本次东京电玩展中，展位包含自家与第三方在内共51款游戏，规模可说是全场数一数二。其中又以《合金装备》系列相关作品的势力最为庞大，总监小岛秀夫也亲自出席每天的舞台活动。



人气恋爱游戏《LOVEPLUS》系列，这次首度展出N3DS最新作《NEW LOVEPLUS》，提供试玩的同时，并且在现场展示了限定版3DS三款不同样式，以及包含画集限定版和外包装等等。另一款N3DS新作则同样是以可爱少女为主题的《迷宫彼方》。另外，包括足球盛典年度盛典《胜利十一人2012》、经典音乐



作为重点的《合金装备》系列，这次一共展出了《合金装备 和平行者HD版》、《合金装备HD版》、《合金装备 实境版3D》3部作品。现场摊位除了集合以上作品提供试玩之外，还展示了合金装备系列精美的手办模型商品。此外，合金装备系列与《Z.O.E.》联袂推出，也是首次。东京电玩展中举办多场活动，活动中小岛秀夫首度确认了《合金装备 崛起》正在开发中的消息。

遗憾的是小岛工作室的以上作品都只是旧作的移植版消息，并没有发表新作。发表已久的《合金装备 崛起》本次完全未公布新消息。从去年微软主题演讲中展示初西岛的演示视频片段之后，整整1年都没有新情报公布。小岛秀夫为此亲自表达歉意，并确认游戏仍在开发中。预定2012年发售。

除自家作品之外，这次KONAMI同样也协助许多小型厂商参与展出，包括CYBERFRONT、日本FALCOM、BROCCOLI、BOOST ON、IREM等厂商都在KONAMI展位上进行展出。其中又以《英雄传说》系列最新作《英雄传说 碧之轨迹》最受欢迎，现场也特别派发装有闪光LED的特制购物袋作为试玩赠品。



# NBGI

NAMCO BANDAI Games Inc.  
Meeting Area

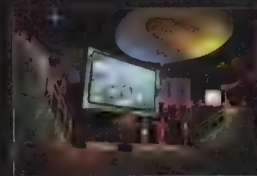
本次东京电玩展中NBGI展出了多款注目新作，并且邀请到游戏制作人以及声优举办了多场舞台活动。今年NBGI和CAPCOM的展位比邻而居，同位于第一展场的3号，不禁令人有和隔壁的CAPCOM摊位一决高下的错觉。在人气上也和CAPCOM互不相让，展出了多款聚集了高人气的瞩目作品，例如《机动战士高达 极限VS.》、《SD高达G世纪3D》、《海贼无双》、《圣斗士星矢战记》和《灵魂能力V》等等人气作品。

在摊位布置上NBGI采用和商标相同的橘+白的明亮色调，摊位十分醒目抢眼。正面映入眼帘的是有着大屏幕的舞台区，以及设置在摊位内部的剧院区域。而在另一面的超大尺寸屏幕上则轮流播放着主打作品的宣传影片，并且在旁边兼设了本次展会的主打作品《机动战士高达 极限VS.》的试玩机台。在摊位内侧的部分，则是设置了即将推出的各个游戏作品的体验试玩区，陈列了《灵魂能力V》、《星球大战 绝地前线》、《圣斗士星矢战记》、《七龙珠 终极风暴》、《龙珠Z 终极风暴 最终极限世代》等等人气游戏供玩家试玩。

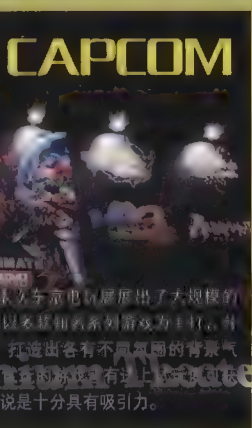


艺人若井おさむ一起登台互动进行宣传。

《海贼无双》的舞台则由打扮成剧中角色「大熊」的制作人中岛晃司和「索福」的制作人藤沼衣菜一同登台，再加上海贼王主题曲《We are!》的原唱北谷洋现场献唱。此外还有诸多声优登台表演，使得现场气氛十分火爆。



除了上述首日举办的舞台活动之外，还有第二天玩家参观日所举办的《无尽传说》、《偶像大师》、《超时空要塞Frontier》的声优舞台活动，《超级机器人大战》系列主题曲演唱组合JAM Project等丰富多样的活动，可以看出NBGI经营街机游戏领域的决心，举办各种活动也是吸引各个玩家群体参与的目的。



CAPCOM「本次东京电玩展展出了大规模的街机展位，并以《生化危机》系列游戏为主打，并作为本次主题展位，打造出各有不同氛围的背景气氛，并且为试玩游戏的玩家准备了有吸引力的精美小赠品，可以说是十分具有吸引力。」

## 怪物猎人3G

这次的《怪物猎人3G》展台是完全模拟《怪物猎人》世界观而建的，里面有多台试玩机器，玩家们都迫不及待地想要体验试玩。CAPCOM如发布会时所说，提供三个试玩版分别对应新手、普通玩家和高手。普通玩家挑战的是全新怪物“碎龙”，而高手挑战的是重新登场的水中恶魔“水龙”，至于刚刚接触这部作品的新手则准备了P3中新加入的“白兔兽”。



## 战国BASARA3 宴

试玩区外部以巨大的武将绘卷为主要布置，并以“宴会”为主题印象。可以看到工作人员们都身着浴衣和服，配上试玩区的榻榻米以及和伞，正好契合本作“宴会”的主题，令人感到有种来参加夏季烟火大会的气氛，别有一番风味。



## 生化危机 启示录

摊位打造成游戏故事背景中搁浅于地中海某处的邮轮，其内部也是仿造废弃邮轮，并且很有气氛的在四处涂上血渍。试玩后还会附上本作的原声音乐CD。

龙之晨装  
在摊位中央有一尊极为抢眼的巨龙，摆出怒吼的姿势十分具有气势。



## 街霸×铁拳

展台布置充满了浓浓日本庙会风格。中央浮世绘风格的巨大灯饰最为抢眼，内部也插满了绘有登场角色的旗子，并且中央看台不断进行游戏的实况解说，展现出两作品人气角色大集结的格斗祭典氛围。

## 阿修罗之怒

以中央布置的巨巨大手指最为引人注目，取自先前宣传影片巨大化之后的七星天“华仙”所施展的从宇宙突入大气层的超巨大手指，使得展台颇具气势。

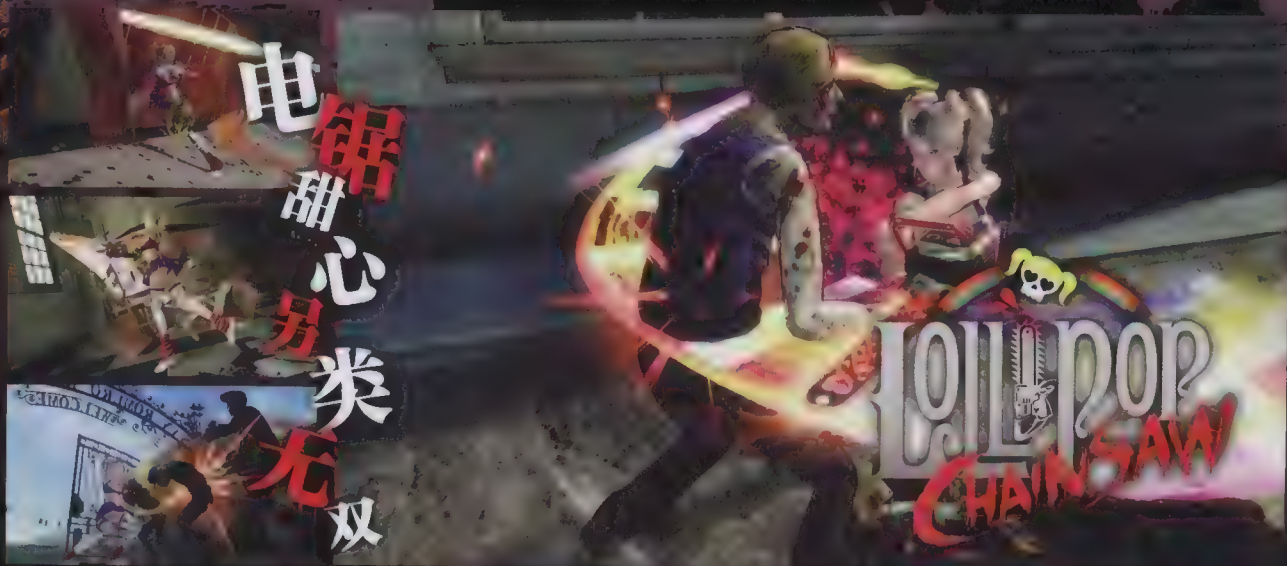
## CAPCOM剧院

通过巨大投影屏幕轮播播放《DmC》、《UMVC3》等人气作品的宣传影像。





# 电锯甜心类无双



PS3	本作平台：电锯甜心	动作	角川 Games	售价未定	英语
PS2	平台：DVD	1人	支持多人	支持多人	支持多人

《电锯甜心》是由曾经于《杀手7》等知名游戏的Grasshopper Manufacture制作人横田刚一领军制作。本作中玩家将扮演一名就读于圣洛美高中的美少女朱丽叶·史塔林，拿起电锯与僵尸展开战斗。之前307期中就为大家介绍过这款游戏，而在TGS后官方又发布了新的消息，如“无双”般的战斗过程，配合电锯斩杀时的血腥场面，给玩家带来全新的冒险体验。本作预定于2012年发售。

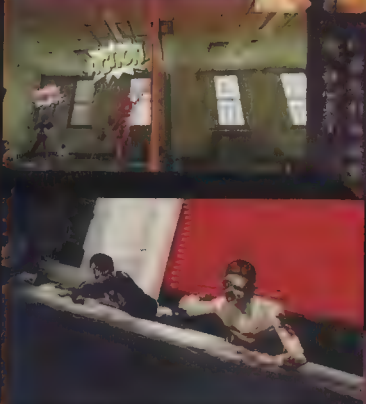


## 甜心驾到于危机时刻

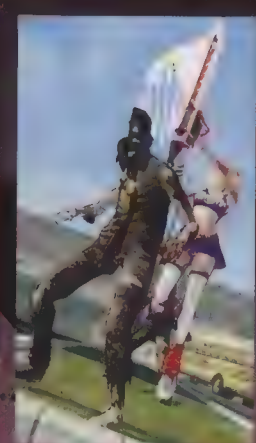
在满是僵尸的游戏中，也会有需要玩家救助的同学存在，冲过去帮他解围吧。

## 血腥屠杀开始

一阵腥风忽然起火焰，看样子是逃不掉了，那就与前来丧尸战个痛快。



起身的同学现在已变成了僵尸，纷纷向主角的情势看来，紧张感（生化危机）一般。



## 美女甜心电锯惊魂

美少女朱丽叶·史塔林手中的电锯威力极强，快看她几乎都要被电锯震倒。



## 僵尸也爱美少女

一不小心，我们的主角被僵尸推到在地，美少女是否要安葬呢？话说那表情是怎么回事。



## 血红的画面下割草般杀戮

血红色的画面充斥着整个教室，盘在钢管上的少女要展开血腥的杀戮了。



## 与僵尸间的无双对决

啦啦队少女手中的电锯威力极强，不知何时僵尸就过来。



## 僵尸围城于校园之中





PS3	本作名称: 死或生5	动作格斗	TECMO KOEI Games	售价未定	过版
	平台/DVD	2人	分辨率未定	市面价	

TECMO KOEI Games 旗下的 Team NINJA 团队领导早矢洋介公布了《死或生5》的消息, 同时在公布的宣传影片之中, 也可以看到两位忍者精彩的打斗过程。游戏演示场景是在都市的夜晚, 两人打

斗的场所还在施工之中。通过华丽的连击可以将对手打到腾空, 或是在空中将对手狠狠摔下。期间撞到周围场景的物品时还会有额外的伤害, 而有些场景中的物品是随时移动的, 需要注意观察。

## 广袤都市夜景

在霓虹的都市夜晚, 一场忍者的对决正在展开。游戏场景的描绘十分细腻。



← 拳龙的出场十分的迅速, 可以用一闪而过来形容, 不愧是身手矫捷的忍者。而对手的实力也不能小觑, 两人的决斗就这样开始了。



死或生的较量  
在月夜十分进行

## 蓄力必杀一击

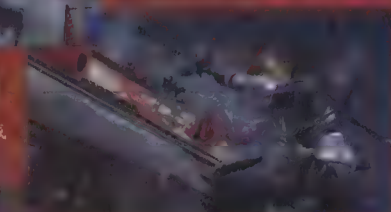
必杀, 之后龙华也因此险些从高处直接摔落出局。对战时的紧张气氛浓厚, 要时时小心才行。



一连串的攻击使龙华也应接不暇, 一不小心就有可能被对手抓住机会。在对手如此强势的连击之下, 龙华又要如何面对呢? 加油啊, 龙。

## 高效率的连击

高效率连击往往容易给对手造成



的伤害, 招式也更加多变华丽。加之周围环境的破坏, 使得战斗更加紧张刺激。

## 忍术间的对抗

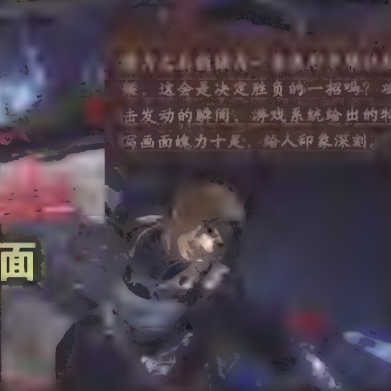
两人展开了生死的对抗, 忍术比试的结果会是哪一方占优势? 各种忍术施展时的特效也制作精良。



这一系列的连招, 是决定胜负的一招吗? 攻击发动的瞬间, 游戏系统给出的特写画面魄力十足, 给人印象深刻。

## 大魄力特写画面

蓄力之后使出的强力一击, 其特效和威力感非常震撼, 展现出攻击的强劲, 让一切终结在这一招之下吧。



# 于月夜之时展开生死之战





PLAYSTATION 3	PS3	平台	格斗	CAPCOM	39.99美元	发售
平台	格斗	CAPCOM	39.99美元	发售	1-2人	12岁以上

本作是结合了美国MARVEL漫画与日本CAPCOM游戏题材的格斗游戏。本作除了收录了MARVEL漫画中的多位英雄角色外，还加入了12名新角色，使得可操作角色总数达到了50名。本作还新增了两位DLC人物，游戏还重新调整了角色之间的对战平衡度，让新旧角色都能有更深入的钻研。本作还新增了可观看其他玩家在线对战的影像的全新模式，让玩家可以在观看高水准的对战时，也能欣赏到精彩的格斗场面。



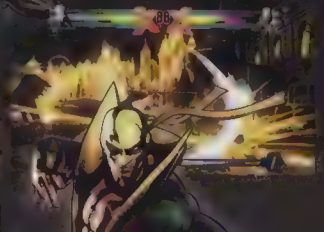
## 超给力的必杀特写

## 维吉尔

作为鬼王的哥哥，维吉尔拥有着本属于弟弟的超高人气。三仇斯巴达之子将会在续作中与他联手把恶魔势力驱逐出场。

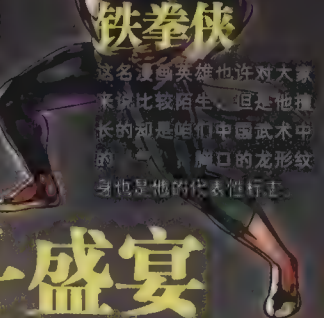


三仇斯巴达之子将会在续作中与他联手把恶魔势力驱逐出场。



## 铁拳侠

这名漫画英雄也许对大家来说比较陌生，但是他擅长的却是咱们中国武术中的龙形招式。他的龙形招式也是他的代表性招式。



# 究极乱斗盛宴



Wii U / 3DS	N3DS	平台	动作冒险	CAPCOM	价格未定	发售
平台	动作冒险	CAPCOM	价格未定	发售	单人	12岁以上

本作是继《生化危机4》之后，CAPCOM再次推出的生化危机系列作品。本作将采用全新的3D引擎，让玩家能够体验到更加逼真的画面。本作还加入了新的角色和敌人，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。本作还加入了新的剧情，让玩家能够了解到更多关于生化危机的真相。



本作是继《生化危机4》之后，CAPCOM再次推出的生化危机系列作品。本作将采用全新的3D引擎，让玩家能够体验到更加逼真的画面。本作还加入了新的角色和敌人，使得游戏的可玩性得到了进一步提升。本作还加入了新的剧情，让玩家能够了解到更多关于生化危机的真相。

## 系列人气女主角

## 吉尔·瓦伦蒂安

作为洋馆事件的幸存者之一，吉尔一直没有放弃与生化危机的战斗。在本作中她将与新搭档帕克一起寻找失踪的克里斯，以及揭开这次事件的真相。



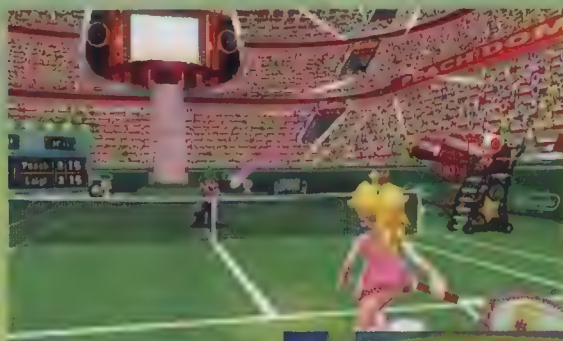




NINTENDO 3DS <b>N3DS</b>	本刊译名	马里奥网球 3D	2012年年内预定	
	运动竞技	Nintendo	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

在今年的TGS上任天堂公布了《马里奥网球 3D》的消息，在视频中可以看到任天堂的各路明星们再次聚集了。画面清晰柔和，音乐轻松愉悦。在对战时可以调整第一人称和第三人称两种不同的视角游戏，

以方便不同玩家的习惯。特别是在第一人称视角下，发动必杀时特写十分华丽。虽然没有公布可以游戏的人数，但是就以往的游戏看来支持多人联机是一定的。本作游戏预定于2012年年内发售。



任式的网坛盛宴  
运动竞技风暴

## 马大叔高抛发球

→在球场上马大叔的发球动作还是这么帅气，下一秒对手就要小心了，比赛开始了。



→高速袭来的一球，对手想要接住恐怕很难。顺利得分的话，可以在回放中从不同角度看到自己帅气的一击

## 任网盛宴开始喽

→在网球赛中双打乐趣更多，对面气势汹汹的库巴接招吧。



NINTENDO 3DS <b>N3DS</b>	本刊译名	路易·鬼屋 2	2012年年内预定	
	动作冒险	Nintendo	价格未定	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定

在游戏《路易的鬼屋2》中玩家将扮演马里奥的弟弟路易，进入恐怖的鬼屋进行全新的冒险。游戏中吸尘器不仅能够将鬼魂顺利吸入，一些隐藏起来的金币也需要它的吸附功能才能拿到。本作的画面更胜以往，

在背景音乐和音效的配合下冒险更具乐趣。路易的表情和动作也会随着环境不同而改变，鬼魂被吸入时的表情也十分搞笑。游戏预定在2012年年内发售，喜欢《路易的鬼屋》的玩家敬请期待。

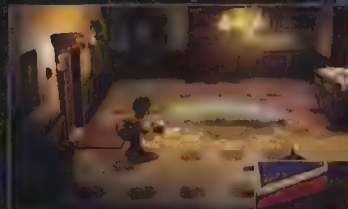


## 恐怖的鬼屋正等着你

→进入鬼屋的路易经常可以遇到各式各样的鬼魂，不要怕，用手中的吸尘器消灭它们

## 制作精良的场景

→游戏中场景制作十分精美，光影表现也恰到好处。到达光亮区域的路易就安全了么，等待他的会是什么？

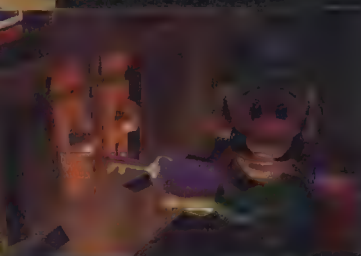


## 巧妙隐藏的机关

→游戏中很多机关都是隐藏起来的，利用吸尘器让风扇转起来试试

→就要进入恐怖的秘密牢房了，可怜的路易表情好紧张，下一秒就会跳进去喽

## 即将展开的是鬼屋之中的冒险





# NINJA 3

## GAIDEN



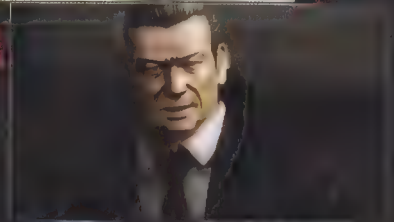
## 无止尽的杀戮



沙漠废城之中  
血沫横飞的激战

### 并非一人之战 支援官到来

由于伦敦受到了武装袭击，从而支援华龙的防卫省涉外事务次官“石神谟”



PS3	1. 平台: 家用主机3	TECMO KOEI	价格未定	版本
XBOX360	2. 动作冒险	1	初版限定版	普通版
	3. 支持DVD			

在本作中，游戏系列的主角华龙在伦敦遭到“假面之导师”的袭击，他的右手被“杀戮之凶手”诅咒。从此之后不得不不断地杀人，但越是杀人，他的右手就越来越疼，使华龙痛苦不堪。但是为了解除诅咒，他仍然

不得不投身于凄惨的杀戮之中。与前作不同的是，本作将着重描写华龙内心深处意志及烦恼。在忍者身份背后，他也是一个“人”的存在。此外系统还包含 NINGA、HERO 两种不同难度的游戏模式供玩家选择。



在本作中，华龙的右手被诅咒，从诅咒之存不得不不断地杀人，但越是杀人，他的右手就越来越疼。

### 神秘西洋剑士 假面之导师

一带白色面具的神秘西洋剑士在游戏中与华龙对决



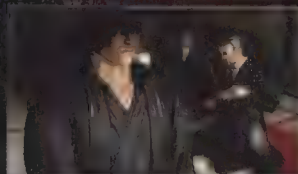
→华龙潜入沙漠的废城都市，在他面前突然出现了身着特殊服装，使用大马士革钢做成的匕首的佣兵集团



“你就是那个忍者，旧时代的亡灵”正是他对华龙说出了这样的话

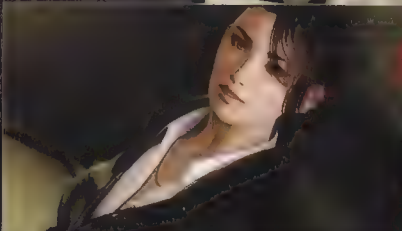


→《忍者龙剑传3》的故事，从这二人造访等之里开始。虽然看似衣着光鲜，却不怀好意，华龙的战斗即将开始



### 新冷兵器弓箭 对沙地摩托

→华龙在游戏中可以使用最新型弓箭，与乘坐沙地摩托的佣兵们交手



### 美女空士相随

→接到石神谟命令，与华龙一同的航空自卫队精英空士美月，与华龙同行



在黑暗中生存地非常，给予华龙忠告的神秘大叔，难道他失明了？

### 神秘蒙眼大叔





# 灵剑与邪剑之争

PS3	本传容量 突破能力5			
	剑术对战略	NBGI	价格未定	国版
	蓝光/DVD	1-2人	720P	主机锁定

从1997年发售的《灵魂剑斗》开始，系列一直由日本南梦宫发行。本作是系列中第一款由NBGI发行的作品。本作在画面、战斗系统、剧情等方面都进行了大幅度的提升。本作在画面方面采用了最新的引擎，使得画面更加细腻。战斗系统方面，本作引入了新的招式，使得战斗更加激烈。剧情方面，本作讲述了一个关于灵剑与邪剑之争的故事，引人入胜。

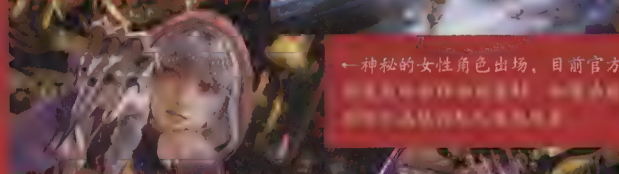


## 华美的场景 战斗即开

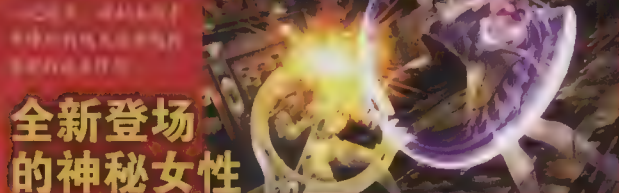
游戏中的画面细节十分精良，结合光影的表现让人感觉如真如幻一般。

## 体验多样攻击

多样的攻击方式因人而异，强男强成的风压气势十足。



神秘的女性角色出场，目前官方尚未公布其身份，但她的出现无疑为游戏增添了新的看点。



## 全新登场的神秘女性

## 神秘女性登场



## 阿斯塔洛斯

年龄	被制造出来后经过7年
出身	不明
身高	202CM
体重	130KG
生日	9月3日
血型	无
使用武器	Giant Axe
流派	Gyurukusu
种族	无

↑在本作中，战斗的激烈程度相较之前有很大提高。





# 火炎纹章 经典延续

## FIRE EMBLEM

### ファイアーエムブレム

NINTENDO 3DS	系列名称: 火炎纹章系列	2012年春季预定
	策略模拟	Nintendo
	发售日期: 2012年	价格: 5800日元

火炎纹章系列新作《火炎纹章: 苍蓝革命》系列新续作可以看出来, 游戏整体质量表现

于放出了登陆3DS的消息。身为战略类游戏名作之一的火纹系列, 之前就有传言要登陆3DS, 在玩家们期盼下终于成为现实。通过宣传

### 全新火纹演绎

全新演绎下的本作在系统操作上, 也可以用触控进行

Level 10

HP 110 / 120

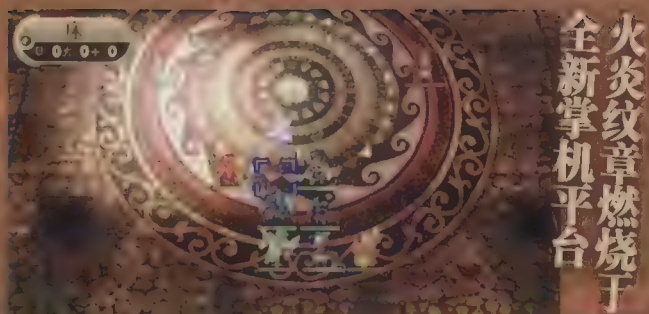
攻击 10 / 12

防御 10 / 12

魔法 10 / 12

速度 10 / 12

在战斗中, 挥舞手中的剑向敌人攻击时, 可以很清晰的看到华丽的剑光闪过



火炎纹章燃烧于全新掌机平台

## 广袤地图冒险

游戏中有地图探索要素, 通过一些地图时, 还可以购买自己的地盘作为领地。而通过地图

在木桥之上遭遇的战斗。虽然

的脖子有

新世纪火纹归来

# SONIC GENERATIONS

NINTENDO 3DS	系列名称: 索尼克 世代 苍蓝冒险	2011年12月9日
	动作冒险	SEGA
	发售日期: 2011年	价格: 5229日元

本作《索尼克 世代 苍蓝冒险》式, 即一键按钮。而“现代风格”

索尼克飞上空中后就会落到“闪电飞龙”般的轨道上。这时不要忘了有金币哦。

索尼克飞上空中后就会落到“闪电飞龙”般的轨道上。这时不要忘了有金币哦。



### 全新关卡设定

在本作游戏中很多关卡的设定看似简单, 但其实难度不小。玩家在控制索尼克通过时一定要小心才行。

### 苍蓝冒险急速进行中

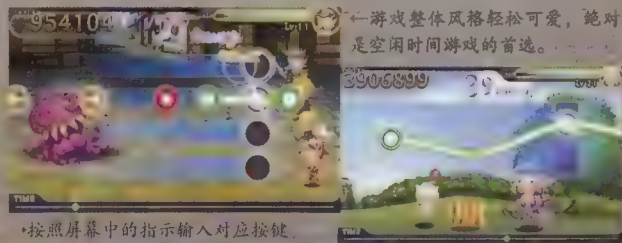
“踏风而来, 踏风而去。”用这句话来形容索尼克在游戏中的表现再合适不过了。





NINTENDO 3DS <b>N3DS</b>	本刊译名: 剧院节拍 最终幻想			
	音乐节奏	SQUARE ENIX	价格未定	七喜
	卡带	人数未定	11.27卡盒版未定	审查确定

本作是以SQUARE ENIX旗下最知名的角色扮演类游戏《最终幻想》系列为主题的音乐游戏,也是SE为了纪念马上就要到来的《最终幻想》25周年这一特殊的日子,特意推出的一款纪念类游戏。玩家可以



·按照屏幕中的指示输入对应按键。

以在游戏中操作系列游戏中众多知名角色,演奏出更加经典的游戏音乐,本作收录了《最终幻想》系列初代到最新的FFXIII中所有人气乐曲,玩家可以一边听着熟悉无比的音乐一边轻松地进行游戏。

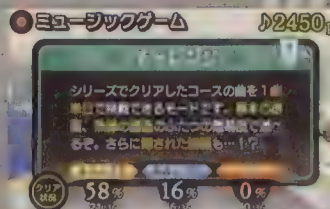
←游戏整体风格轻松可爱,绝对是空闲时间游戏的首选。



NINTENDO 3DS <b>N3DS</b>	本刊译名: 马里奥赛车7			
	赛车竞速	Nintendo	价格未定	版本
	卡带	多人	11.27卡盒版未定	审查确定

作为任天堂旗下最有人气的角色,马里奥终于要以一名赛车手的身份登录3DS平台了,这次游戏名称冠以了系列续作的数字“7”,在游戏中玩家可以在天空翱翔或是深入大海深处,而且本作还收录了更多新的赛道、新的能力以及新的赛车,玩家可以用自己手头的零件组装只属于自己的赛车,根据不同赛道使用不同配置的赛车从而获得更好的成绩,另外游戏还支持使用Mii造型进行游戏。

## 众乐乐游戏典范 居家旅行好伙伴



·玩家需要从来自《最终幻想》系列的主角中选择4人组成小队挑战游戏。首先决定要挑战的作品,接着选择要挑战的关卡类型,顺利过关的话就能取得经验值让角色成长,还可以取得乐曲与影片等内容。

## 超可爱的人物造型

游戏中的人物采用了Q版娃娃造型,看上去非常可爱。所有人物的脸部几乎都是一个样子,我们要依靠她的穿着和发型来判断对应的人物角色。

## 北方奥尼尔

300143  
最终幻想2 中的人气主角,因为自身出生的国家被敌国所灭于是加入反抗军抵抗敌国。



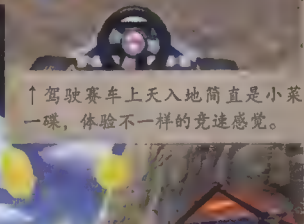
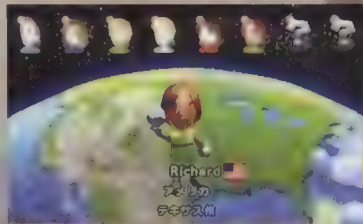
## 轻松娱乐类游戏



组装自己专属赛车  
驰骋赛场勇夺第一

## 主视角驾驶模式

→在游戏中玩家可以视角变为驾驶员主视角模式,这样游戏的代入感将更加强烈,尤其是在裸眼3D开启时。



↑驾驶赛车上天入地简直是小菜一碟,体验不一样的竞速感觉。

## 玩家自创角色形象

↑在游戏中玩家可以使用主机内的Mii形象进行比赛,另外还可以联网和世界各地的玩家一较高低。



# NEW LOVE PLUS

N3DS	本名: NEW LOVE PLUS	开发商: KONAMI	价格: 6980日元	版本: 日版
	恋爱模拟	1~3人	记忆卡容量未定	15岁以上

《NEW LOVE PLUS》是一款由KONAMI开发的恋爱模拟游戏。玩家将扮演一名高中生，与多位女主角展开浪漫的恋爱故事。游戏支持单人及多人游玩，拥有丰富的剧情分支和结局。玩家需要通过对话、约会等方式提升好感度，解锁不同的剧情发展。游戏画面采用精美的3D渲染，角色建模细腻，场景设计充满生活气息。此外，游戏还支持多种互动模式，让玩家体验到更加真实和沉浸式的恋爱感受。



←增加更多互动剧情，对应该横两种模式，与女友的生活将更为丰富多彩。



## 超进化恋爱体验

# SUPER MARIO 3D LAND

N3DS	本名: 超级马里奥3D大陆	开发商: Nintendo	价格: 未定	版本: 多版本
	马里奥冒险	任天堂	1人	适合全年龄

《超级马里奥大陆》曾是任天堂于1989年4月21日推出的第一款GB上的马里奥游戏，如今加以3D的进化，将成为3DS第一款马里奥游戏于今年11月发售。赛拉沙大陆有四个国家，比拉夫特王国·米优特王国·依斯顿王国·恰伊王



↑超级马里奥系列中久负盛名的旗杆终点，3D后的立体感马上不一样。

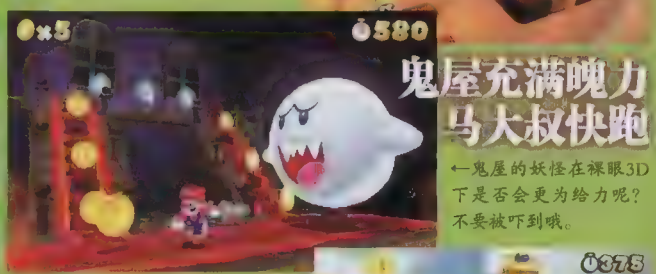


## 3D立体地图场景

→曾经常见的场景都被3D化，你是否还能找回当初的那份感动呢。

## 各种奇幻世界可供你选择

←游戏的舞台可以自由选择，选择你所喜欢的地图进行冒险吧。



## 鬼屋充满魄力 马大叔快跑

←鬼屋的妖怪在裸眼3D下是否会更为给力呢？不要被吓到哦。

→立体场景中的危险也抵挡不住马大叔所向无敌的披靡。更何况还有大把金币等待着马大叔前往领取。获得高分来加1UP吧。

## 马大叔经典再临





PLAYSTATION 3

本刊译名: 真 三国无双6 猛将传	动作	KOEI TECMO	价格未定	已发
平台	1~2人	单人或者双人	12岁以上	

本作是以今年3月推出的《真 三国无双6》为蓝本，增加了更多内容，在本次TGS上公布了新作的试玩视频，游戏追加了新的武将，全新的武将系统，全新的武器系统等等，这些无双系列的特色，我们这次就来为大家介绍一下。本作在PS3上发售，支持1~2人游玩，价格为未定，预计12月11日发售。

オフライン  
チュートリアル  
レジェンドモード  
バリエーション

与本作进行联动是每作猛将传游戏里都必不可少的模式。



## 新增游戏模式 英杰传剧本

本作在猛将传中增加了角色专属的“英杰传”模式，此模式下玩家可以体验到无双武将的传奇经历。

## 用学问武装自己

本作可以在城镇里找学问所的NPC提升角色自身的各种能力，当然这些都是要花钱的。

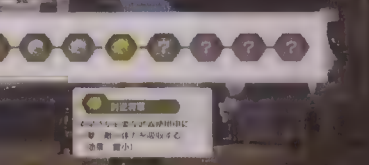


## 新增无双武将登场

从目前公布的信息来看，猛将传中新增了刘备、关羽以及张飞等角色。

## 目标最高阶级 将军位系统

不同阶级对应不同能力，而且头饰也会改变。



# 无双华彩再临!



PLAYSTATION VITA

本刊译名: 真 三国无双NEXT	动作	KOEI TOCOMO	价格未定	已发
平台	1人	记忆卡容量未定	审查预定	

本作是PSV平台上的第一款无双游戏，由KOEI TOCOMO开发，预计12月11日发售。本作在PSV平台上发售，支持1人游玩，价格为未定，预计12月11日发售。本作还可以通过连线功能与其他玩家进行联机游玩。



赵云依旧是本作最有人气的角色。

## 全新的游戏方式 不一样的无双

本作利用PSV的触控功能，实现了全新的游戏方式，让玩家体验到了之前无双作品所没有的乐趣。

## 掌机版一骑当千

借助PSV强大的机能，玩家可以在小小的掌机上体验如同家用机一般的无双作品。



## 赶超家用机的场景

在本作游戏中对于场景的刻画以及战斗的激烈程度，都达到了家用机级别的水准。

## 触控必杀技

当对应必杀槽攒满时，点击画面上的敌人，再点击屏幕上的技能图标，就可以发动超强力攻击的目标。这将是超越无双乱舞的范围攻击，可以瞬间毁灭无数敌人。





# 3D 狩猎生活

## MONSTER HUNTER 3G

N3DS

系列名称	怪物猎人3G	开发商	CAPCOM
狩猎动作	CAPCOM	5800日元	1~4人
发售日期	1~4月	限定版	普通版

万众期待的《怪物猎人3G》终于确定了发售日与登录平台，不负众望的成为年底商战3DS重要的筹码之一。新的《3G》将继续Wii版3代的水中战斗，并且将原本的7种武器增至12种，《3Tr》中原本未加入的双刀、铳枪、狩猎笛和弓都再次回归并全部对应海战，之前

的3部分组合键系统也回归了原本轻重臂的分差。值得一提的是本作将同捆对应3DS全新外设右摇杆套件以应对水陆部分的复杂操作，并有附带可动海龙装手办的限定版可供选择，e-Capcom网店购买的还有碎龙图样的时钟赠品。猎友们还等什么？燃烧你的狩猎吧。



碎龙布拉吉迪欧斯

二足步行的兽龙种，特点是头部和前足上附着的每隔一段时间会爆发的黏菌。

### 全新怪物登场

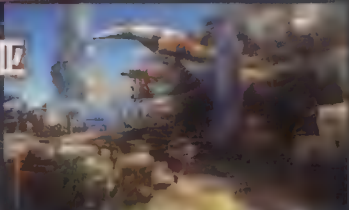


### 莫伽村我回来了

单人部分的舞台依然是3代的据点海上渔村莫伽村，3DS的分辨率造就了这副绝美的画面感。村长和村长爹、曼付娘、渔夫三人组你们还好吧？

### 海港都市坦希亚

作为交易的中继地，被称为船员绿洲的坦希亚港。这里也是诸多猎人们出没，充满活力与邂逅的港口。在这里的广场有任务窗口、工房等各种设施。



### 水龙加诺多多斯

### 苍火龙 利欧雷乌斯亚种

### 樱火龙 利欧雷乌斯亚种



### 新目标视角操作

利用下屏幕的目标视角设定，让玩家的目标视角设定为面向怪物，使瞄准视角更加方便快捷。亦有其他利用新操作方式，画面也可以进行自



### 茶茶与卡央巴

前作中猎人的同伴与好帮手茶茶再次登场，相信这次依然会给我们带来无限的欢乐与战场上的有力协助。



本作中新登场的右握柄，少年，茶茶的对手与老相识，与茶茶同样热爱猎人的伙伴参加狩猎。



e-Capcom网店的限定版更有豪华的可动手办附赠。附赠4种可替换手部，以及大剑和片手剑两套武器装备。并且所有版本附赠绘有碎龙图样的时钟一个。

### 魅力限定版



# 游戏史第一混乱

## 罗兰多

原MAD GEAR成员，对枪械和炸药十分精通，只要能取得胜利不在乎使用什么手段，十分崇尚军人之上主义，希望亲手建立一个全部由军人组成的国家。

## 建立究极理想国家

## 桑吉尔夫

被大称为“红色旋风”的俄罗斯摔跤手，是一位正义感十足的角色，虽然行动力上比别人弱很多，但是其恐怖的攻击力使得别人对他畏惧三分。

## 红色重型战车

## 莉莉

世界著名石油大亨的女儿，十足的千金大小姐姿态，稍有了顺从喜欢大猩猩，与其大小姐形象相得益彰的是其出色的格斗天赋，每次击败对手都会使她获得不小的快感，但前提是不被她父亲知道。

## 傲气十足 千金大小姐

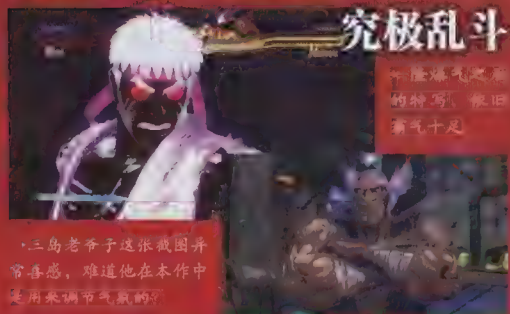
## 三岛平八

妄想得到世界上所有的财富以及最强力量的野心家，为了达到自己的目的不惜任何代价，即使对弟弟自己亲骨肉，面对是，坚定的黑色角色。



PS3	平台/主机/设备	CAPCOM	价格/地区	语言
PSV	平台/主机/设备	价格/地区	语言	语言

本作是CAPCOM与南梦宫合作开发的格斗游戏，也是格斗游戏史上第一部在PS3和PSV上同时发售的游戏。本作在PS3和PSV上同时发售，售价为1980日元（含税）。本作在PS3和PSV上同时发售，售价为1980日元（含税）。本作在PS3和PSV上同时发售，售价为1980日元（含税）。



### 究极乱斗

与《最终幻想》系列的特写，能让人感受到其气势。



两位重量级选手的对抗，究竟谁会更高一筹呢？

## 不灭的铁拳王

角色的玩家有了更多选择。





PS3	本作名称 火影忍者疾风传 究极风暴世代			
	动作格斗	CyberConnect2	价格未定	连载
	蓝光/DVD	1-2人	由卡普空发行	非西版过

日本人气最火热的动漫之一火影忍者系列的新作《火影忍者疾风传 究极风暴 世代》于本次TGS又公布了一段宣传视频。作为《究极风暴》系列的最新作，本作动漫风格渲染的即时演算画面已经达到了近乎美



·跨世代大战乃本作的主题，过去的自来也将重现再战



·久违的卡卡西小队，鸣人和佐助对战卡卡西，不知为何不见小樱的身影



## 究极忍术炸裂 雷切来相见

←卡卡西与少年的自己对决，放出最强必杀雷切 佐助的须佐之男也将在本作中登场



## 木叶闪光小队

·少年卡卡西与宇智波带土对战木叶的金色闪光四代目火影，二对一的战斗似乎丝毫不占优势



## 千鸟与闪光

←少年卡卡西的雷切或许只能叫千鸟吧，未来的最终绝技会对闪光奏效吗？



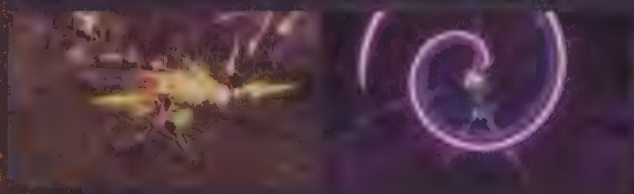
## 跨界忍者大战

·久违的卡卡西小队，鸣人和佐助对战卡卡西，不知为何不见小樱的身影 爆裂的忍术一触即发



PS3	本作名称 圣斗士星矢 圣斗之魂			
	无双动作	NBGI	7330日元	连载
	蓝光	1-2人	720p	由卡普空发行

作为原作《圣斗士星矢》诞生25周年而推出的本作《圣斗士星矢战记》还有近两个月就要发售了，虽然游戏相关的内容还没有完全公布，不过对原作动漫早已耳熟能详的老星矢迷们或许早就已经迫不及待的想要见



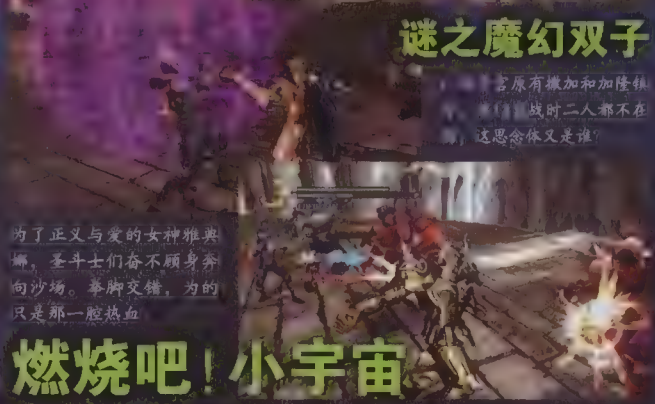
## 究极绝对防御 白羊水晶墙

←白羊座穆先生的恩师前任教皇史昂的真传 制造出任何人都无法跨越的水晶墙壁



## 无敌力士金牛

→不屈的战士阿鲁迪巴 面对无数的敌人也只有 一往无前 任凭小宇宙吹响 巨型号角



## 谜之魔幻双子

←古原有撒加和加隆镇守 冥界冥战时二人都不在 这思念体又是谁？

## 燃烧吧！小宇宙





NINTENDO 3DS <b>N3DS</b>	本目译名 迷宮の彼方		发售日期未定	
	迷宮角色扮演	Konami	价格未定	已做
	卡带	游戏人数未定	游戏卡带数量未定	语音未定

本作是由tri-Ace经手开发的3D 迷宫类角色扮演游戏，之前tri-Ace曾经手过《银河游侠》、《女神战记》等人气角色扮演游戏的开发工作。在本作中玩家将要与一名神秘的少女在隐藏在地下的广阔世界中展开全新冒险。游戏中解密等要素将与3DS的裸眼效果相结合，使解密更具趣味性。游戏在少女的呼喊中开始，玩家将以第一人称视角与其对话进行冒险。而少女究竟是何人，官方并没有给出说明，同样游戏的发售日期也未定。



## 全新冒险展开于地下世界

广阔的世界、神秘的少女，在前方等待着主角的又会是什么呢？

在游戏中以第一人称视角与少女交流

上屏显示当前状况，下屏显示道具，一目了然

# 忍道 SHINOBIDO 2

散華

PSV	本目译名: 忍道2 散华		发售日未定	
	动作冒险	Spike	售价未定	已做
	卡带	1人	游戏卡带未定	语音未定

本作的故事背景设定在“丰多高”之乱过后，为报灭族之仇的“火祭之禅”踏上了对敌人的复仇之路。游戏继承了《忍道》系列飞檐走壁、神出鬼没的忍者动作玩法。结合PSVita的触控功能，可以更方便的

使用道具或忍杀将敌人悄悄干掉。华丽忍杀使出的同时，还会给出大魄力特写。而在面对多名守备时，则需要玩家看准时机使出连续忍杀。同时戏预定在发售时，于亚洲地区还会推出官方中文版。

## 神秘角色登场

向对方道出感谢的神秘女性角色，从外表装束来判断她也应该是一位忍者。

## 寂静中的杀戮

看似安静的城池内，因为主角的出现而显的危机四伏

火祭之禅与身穿武士铠甲的神秘男子对决，对方实力明显不可小视

## 强势对手出现





# 黄金深渊全新冒险



# UNCHARTED GOLDEN ABYSS™

PSV

本作译名 神秘海域 黄金深渊

2012年冬季推出

动作冒险

SCEA

价格未定

已曝

单人

1人

PS3上发售过

审查待定

本作是《神秘海域》系列在PSVita上的首部作品，游戏中大量操作需要配合PSVita的前后触控和倾斜感应来完成。游戏画面效果直逼PS3，特别是光影的效果制作十分逼真。

游戏中玩家将扮演宝藏猎人奈森·德瑞克，与老友杰森·但丁及一位考古学家的孙女一同到中美洲丛林探索失落的传奇古文明城市，以解开400年前血腥屠杀的黑暗之谜。



←在游戏中，奈森·德瑞克攀爬峭壁时的动作可以用触控来轻松完成



←战斗和解密的要素同样精彩，在险恶的环境之下而敌人要更加小心才是而不同场景的光照效果也都表现出色

多点触控解密冒险

## 休闲竞技体验

REPLAY



# みんなのGOLF 6

EVERYBODY'S GOLF

PSV

本作译名 大众高尔夫6

体育竞技

SCE

价格未定

已曝

单人

游戏人数未定

PS3上发售过

审查待定

今届TGS上SCE放出了《大众高尔夫6》的消息，游戏预定登陆PSVita。此系列一直在玩家中人气很高，登陆全新掌机也算是众望所归。虽说这次官方并没有公布游戏人数，但相较之前也可以推测出

联机设定是肯定少不了的。游戏画面仍然走清新可爱的风格，细节上的处理更加柔和。具体PSVita前后触控对应游戏中哪些操作现在还不得而知，具体的游戏发售时间官方也没有给出。



娱乐休闲体验  
新机能演绎下的

## 轻松休闲的体验

在PSVita的强大机能下，演绎出来的画面更加细腻柔和，更有可爱的人物配合不同服饰的混搭，这一切都让玩家乐此不疲。



## 完美的挥杆一击

想要打出完美的一击，除了调整好击球角度以外还要注意风向

挥杆时不仅要控制好击球的角度和力度，还要事先观察周围的地形才可以



稳！准！狠！



# 和风水墨再来

## 墨鬼 ISUMONI

PS VITA PSV	本刊译名: 墨鬼SUMONI	和风水墨必作	Acquire	价格未定	日期
	1人	比往年销量未定	审查预定		

由开发《侍道》、《剑、魔法、学园》、《勇者别嚣张》等系列闻名的ACQUIRE所制作的本作《墨鬼》无疑是本次TGS公布的PS Vita上最具创意的一作。这款活用PSV前后触摸机能的水墨和风2D动作游戏,即将于

PSV上登场。故事的舞台是架空的平安时代,拥有能操纵召唤墨鬼力量的人被称为“墨水师”,为了阻止邪恶的墨水师为非作歹,主人公墨鬼被人所召唤了出来……灵活利用画笔和墨汁的能力解开谜题便是本作的主题。

### 强大墨神力量 为墨鬼援护

使用召唤笔唤出的强大墨神,样貌是飞翔的凤凰一般,用其强大的力量掩护墨鬼,击退敌人

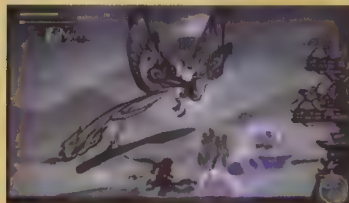
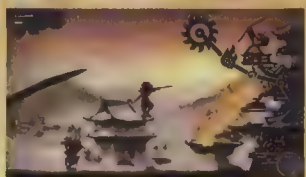
→以笔搭桥,轻轻一划,墨鬼的神力便会做出一架墨桥来,帮助墨鬼躲开敌人的攻击,前往更高的地方。用以解开谜题,突破敌阵



→利用墨桥灵活移动的墨鬼,他眼前面对的是满足敌人充满火力的城堡

### 清新日式水墨风

整个画面仿佛一幅水墨画卷,给人一种融入画中的感觉



### 充满战术的战斗

在墨神的援护下,利用自然笔控制火焰和雷云对敌人造成伤害,最终赢得战斗的胜利

# 王と魔王と7人の姫君たち

## ~新・王様物語~

PSV	本刊译名: 王与魔王与7人的公主~新王様物语~	ARPG	MMV	价格未定	日期
	1人	比往年销量未定	审查预定		

《国王物语》是MMV于2009年在Wii上发售的一款ARPG游戏,曾在欧美受到极大好评。然而,却如好多优秀的游戏同样叫好不叫座。如今MMV卷土重来,再次推出了续作《王与魔王与7人的公主》,正如题

目变长了游戏的水平与销量是否也会有长足的进步呢?这个就不得而知了。不过日前,MMV社长曾在blog诉苦,表示虽已尽力做到做好,但是游戏卖不出去的话公司无法运营,希望大家购买游戏。实在是煞费苦心。

### 精致华美的画面

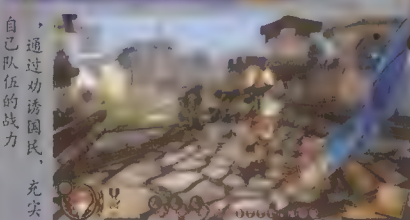
利用PS Vita强大的机能,渲染出美丽的画面,营造出的氛围分外幽默。

↓随着时间的经过,天气与光影效果会相应的变化,十分精致。



天然系公主阿普丽柯特与少年王克罗伯之间的恋爱结

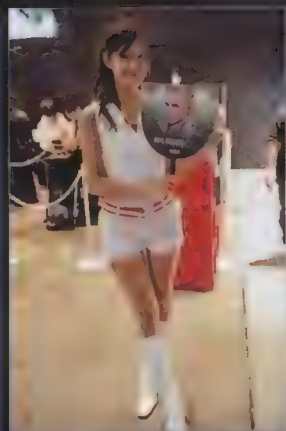
克罗伯



阿普丽柯特

# 从魔王手中夺回公主





## 东京电玩展Tokyo Game Show 2011 SHOW GIRLS

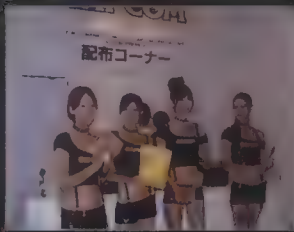


↑传说中的气场型美女，再加上运动清凉的装扮。走过路过的，不进来看看么，少年？

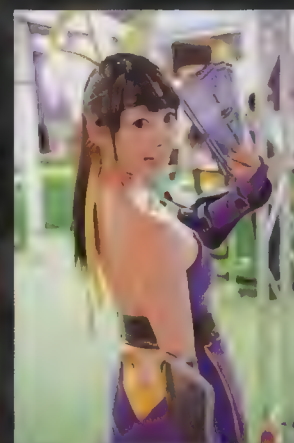
—CAPCOM展台的showgirls不错，掌机也不错，那个附加的右

←在今年TGS中也有意方清丽的搞基COS，军旅装束加两条很萌的小辫，整个关系，大家猜猜看她是谁？

—官方请来的COS果然整体质量不俗，惊艳的《如龙》夜店女郎出现了，求认识，求交往，求游戏……



宝男的吸盘时间到了，可爱妹子头上戴着猫耳看上去更加萌了。



↑大眼睛美女+性感露背装=神似火舞的感觉。（我没邪恶，表打我）





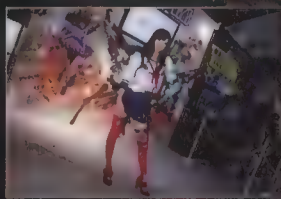
《龙背教义》的展台前，show girl向观众露出微笑表演，各种喷血，感动CAPCOM挺你啊。



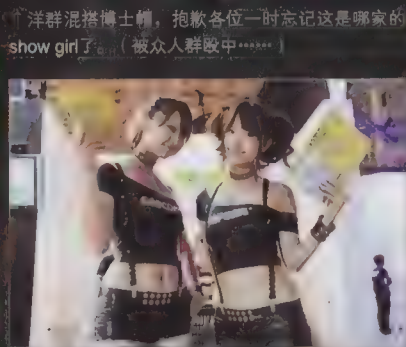
洋群混搭博士帽，抱歉各位一时忘记这是哪家的show girl了……（被众人群殴中……）



在《如龙》展台今年show girl和COS团队都十分强大。旗袍装束的夜店妹子更具吸引力~



看人家游戏展台的COS，可以一人占这么大的地方而不用去挤入群，羡慕，嫉妒，围观。



CAPCOM的show girl装束走清爽路线的同时，看上去还有一点摇滚的味道。

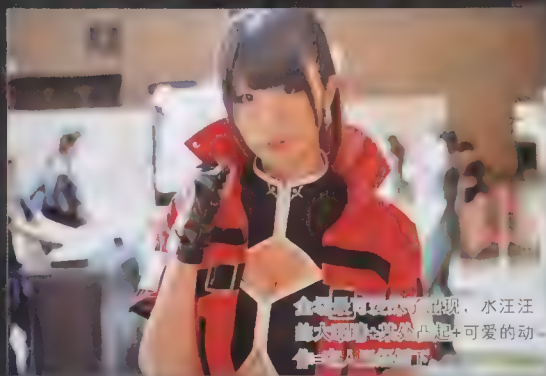


展台的show girl群以高挑为主。高挑的秘密解析：请注意他们的高跟鞋，能再高点么！



和之前一样，还是请各位看人，看主机，别看摇杆。

《碧之轨迹》的专业COS，明明是同样的工作，周身空间和上面那位却没的比。



今天终于见到了她，水汪汪的大眼睛，可爱的动作，真是让人忍不住……



从侧面看去才更能体现出show girl的身材，典型的东方阳光派美女在礼品送上的同时，也为参观者带来喜气的微笑。









# 电子游戏软件

2011年10月  
CONTENTS

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏  
注意自我保护 谨防上当受骗  
适度游戏益身 过度游戏伤身  
合理安排时间 享受健康生活



## CURRENT FOCUS 本期焦点 FOCUS

东京电玩展开篇报道	2
TGS热点新闻汇总	2
各知名厂商展台报道	6
新作: 电锯甜心	12
新作: 死或生5	13
新作: 生化危机启示录	14
新作: 路易的鬼屋2	15
新作: 忍者外传3	16
新作: 灵魂能力5	17
新作: 索尼克世代 苍蓝冒险	18
新作: 剧院节拍 最终幻想	19

## GAME GUIDES 攻略人行道 GUIDES

《无尽传说》支援辅助攻略	46
《战神 起源》神之奖杯试炼攻略	52
《圣骑战史》全武器收集攻略	55

## SPECIAL 特别策划 EDITED

吴老师讲堂: 玩游戏学日语	58
---------------	----

## 固定栏目

游戏新闻眼	32	小紫个人专栏	72
闯关族的家	36	雪飞专栏: 战国英杰传	74
龙哥热线	42	猴子专栏: 游戏三国志	75
汤米漫画专栏	44	新作发售表	76
非正常人类游戏研究中心	64	游戏店广告	77
宇多田的部屋	66	期末烤场	78
赤银的红魔馆	68	回函抽奖	79
蔬菜汁个人专栏	70	电击光盘盒	封三

## 版权信息

本杂志由上海世纪出版股份有限公司出版  
社址: 上海市福建中路100号  
电话: (021) 62480200  
传真: (021) 62480201  
邮编: 200001  
网址: www.shsb.com.cn  
本杂志由上海世纪出版股份有限公司发行  
社址: 上海市福建中路100号  
电话: (021) 62480200  
传真: (021) 62480201  
邮编: 200001  
网址: www.shsb.com.cn  
本杂志由上海世纪出版股份有限公司印刷  
社址: 上海市福建中路100号  
电话: (021) 62480200  
传真: (021) 62480201  
邮编: 200001  
网址: www.shsb.com.cn



# 游戏新闻眼

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!

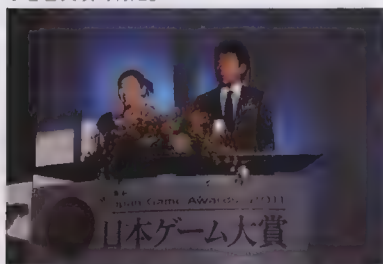


## 2011日本游戏大赏年度类与未来类得奖作品出炉

【日本游戏大赏年度作品类】

奖项	游戏名称	平台	厂商
大赏	怪物猎人携带版3rd	PSP	CAPCOM
优秀赏	Wii派对	Wii	任天堂
	英雄传说 零之轨迹	PSP	日本FALCOM
	凯瑟琳	PS3/Xbox360	index
	GT赛车5	PS3	SCE
	超级马里奥银河2	Wii	任天堂
	异度之刃	Wii	任天堂
	大金刚归来	Wii	任天堂
	双重国度 漆黑的魔导师	NDS	LEVEL-5
	口袋妖怪 黑白	NDS	POKEMON
	合金装备 和平行者	PSP	KONAMI
	怪物猎人携带版3rd	PSP	CAPCOM
特别赏	荒野大镖客 救赎	PS3/Xbox360	Rockstar Games
最佳销售赏	口袋妖怪 黑白	NDS	POKEMON
全球赏日本作品类	口袋妖怪 心金/魂银	NDS	POKEMON
全球赏海外作品类	使命召唤 黑色行动	PS3/Xbox360/PC	Activision

本刊讯 计算机娱乐供货商协会(CESA)于日前公布了今年迈入第15届的“日本游戏大赏”中“年度作品类”与“未来类”的得奖名单,其中《怪物猎人》与《英雄传说》在2个类别都获得了各自奖项的肯定。



“年度作品”类是以2010年4月1日至2011年

3月31日在日本发行的1426款游戏为评鉴对象,通过“一般投票”与“日本游戏大赏评审委员会”审查后所选出,分为“大赏”、“优秀赏”、“特别赏”、“最佳销售赏”、“全球赏”等奖项。

本届日本游戏大赏年度作品类大赏由日本累计出货超过460万套的《怪物猎人携带版3rd》夺得,优秀赏包括《Wii派对》、《合金装备 和平行者》等11款作品,最佳销售赏为全球累计销售1151万套的《口袋妖怪 黑白》,评审推荐特别赏为获得全球好评的《荒野大镖客 救赎》。

“未来”类是以在这次东京电玩展中发表、展出的未发售游戏为对象,于东京电玩展开幕前3天的9月15日~17日开放入场参观者投票,再经过日本游戏大赏评审委员会审查后所选出。

本届日本游戏大赏未来类获奖的共有11款作品,包括10款一般赏与1款特别赏。

【日本游戏大赏未来类】

奖项	游戏名称	平台	厂商
一般赏	阿修罗之怒	PS3/Xbox360	CAPCOM
	英雄传说 碧之轨迹	PSP	日本FALCOM
	机动战士高达极限VS.	PS3	NBGI
	龙族教义	PS3/Xbox360	CAPCOM
	二元领域	PS3/Xbox360	SEGA
	战地风云3	PS3/Xbox360/PC	EA
	最终幻想13-2	PS3/Xbox360	SQUARE ENIX
	最终幻想 零式	PSP	SQUARE ENIX
	梦幻之星 网络版2	PC	SEGA
	怪物猎人3G	N3DS	CAPCOM
特别赏	Dragon Collection	功能型/智能型手机	KONAMI



## 电子竞技展露新形态 《仙境OL》群雄争霸

2003年11月18日,电子竞技成为中国体育总局承认的第99个正式体育项目。2008年,国家体育总局对我国现有体育项目的整合,电子竞技被纳入体育项目,被定义为第78号体育运动项目。由此,中国电子竞技行业进入一个全新的阶段。

当各项PC电子竞技比赛正如中天时,一种新形电子游戏载体也开始了一个崭新的纪元。随着手机科技的快速发展和移动网络在中国的普及,手机游戏获得了越来越多游戏玩家的青睐,手机成为继PC之后新形态的电子游戏载体。

今年的chinajoy, WCG世界冠军, 2011年动感地带代言人马天元在现场表示:“最近对一款人气手机网游《仙境OL》十分感兴趣。”当被问及原因时他表示:“我们以前玩游戏都是PC版的,只能固定无法移动。而现在我只要拿着手机,我就能在任何时候联网进行游戏了,很方便。而且这款游戏里面的设定很全面,有副本、组队系统、建立帮派、宠物坐骑、拜师系统等等。可以这么说吧,PC网游中有的在仙境中都能够找到。不过就是因为手机技术发展的问题,画面上还是和PC网游有一定差距,不过伴随着手机技术的发展,应该很快就能解决这一问题了。”

电子竞技在我国的发展历经将近10个年头,移动平台的便捷性也让更多喜爱游戏的玩家提供了新的契机。手机游戏的发展正如时代的发展一样,突飞猛进。《仙境OL》只不过是众多手机游戏中的一个缩影,华丽的画面、特色的组队系统、绚丽的技能效果,这些只不过是手机游戏中的一部分。在今后的世界电子竞技当中,手机游戏可能也会占有一席之地,正如马天元说的一样,将来有一天手机游戏也能成为电子竞技大赛的一部分。





# PS Vita硬件开发负责人松元吉生专访



本刊讯 本次东京电玩展中，索尼计算机娱乐全球工作室（SCE WWS）总裁吉田修平与SCE资深副总裁兼第2事业部长松元吉生，在开幕当天以“PlayStation Vita的全貌”为题进行主题演讲，会后松元吉生接受媒体的访问，对本次所揭示的PS Vita设计概念进行了解说。

■问：PS Vita为何会采用特殊规格记忆卡而非标准规格记忆卡？

■松元：采用特殊规格记忆卡主要是基于安全性考虑，因为特殊规格的设计可以加入非公开的防护设计，有利于强化安全控管。至于容量与价格的部分，基本上会依照使用者需求与市场主流标准规格记忆卡的价格来设定，不会相差太多，目前已经有4GB到32GB共4种容量可以选择。

■问：PS Vita玩游戏时的续航时间只有3到5小时，是否太短了？后续是否有扩充的可能性？

■松元：其实PS Vita执行游戏时的持续使用时间跟PSP差不多，既然大多数使用者可以接受，那么应该不成问题。至于扩充的部分，因为PS Vita的电池是内藏于机体中，没办法让使用者自行拆卸更换，所以没办法像PSP那样推出大容量电池来替换。因此目前SCE是规划提供便携式充电器（内置5000mAh锂离子充电电池）来弥补长时间携带使用的电力问题。

■问：PS Vita在使用遥控游玩时的传输延迟是否有所改善？

■松元：PS Vita遥控游玩的延迟基本上与PSP是同等的，SCE会尽量缩短延迟时间，取一般使用者能接受的平衡点。不过通过网络联机传输时无可避免地必须运用缓冲区，缓冲区越大画质越好，但延迟也越长。

■问：为何会决定把主内存加到512MB？

■松元：PS Vita推出后势必会面对规格日新月异智能型手机的竞争，因此当初设定规格时就决定要让PS Vita一步到位。此外，由于PS Vita具备多任务执行的能力，可以在执行游戏时间同时在背景执行像是网页浏览、语



音通话、社群互动等功能，因此需要预留更多内存来满足系统需求，512MB是比较充裕的。

■问：在实际应用中，对于多任务执行是否会排挤到游戏的内存使用？

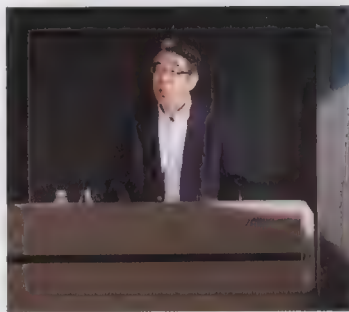
■松元：PS Vita内存的分配都有事先估算过，会依照优先权来决定哪些程序可以使用多少内存，执行游戏时也会以游戏为第一优先，因此不会出现资源排挤的问题。不过内存容量的分配这部分属于机密，不方便透露。

■问：PS Vita为什么会采用OLED屏幕？新屏幕会不会更费电？

■松元：采用OLED屏幕是一开始就决定好的，这个决策事后也证明相当成功，很多使用者看过后都称赞PS Vita的画面变得更漂亮了，我个人也觉得很高兴。或许有人会以为OLED画面变得更鲜明亮丽，耗电量应该也会跟着增加，其实并不是如此，平均耗电量比LCD屏幕还低。这次PS Vita的开发与以往不同，是先决定要配备什么关键功能，之后再研究如何将这功能组合在一起，像是OLED屏幕、4核处理器、双面触控等。

■问：PS Vita为何没有提供像PSP那样的影像输出功能？

■松元：现阶段PS Vita的确没有提供影像输出功能，主要是因为希望使用者能专注于PS Vita画质优异的大尺寸OLED屏幕表现。当然首发的PS Vita只是最初的版本，如果用户对影像输出功能有强烈需求，未来也不排除通过改版方式加入HDMI之类的影音输出端子，像PSP一开始也没有提供影像输出功能，是后来改版才加入的。



# 《街霸X铁拳》小野和原田的欢乐访谈

本刊讯 在这次东京电玩展中，索尼计算机娱乐亚洲部门（SCE Asia）特别邀请跨作品对决的PS3/PS Vita对战格斗游戏《街霸X铁拳》制作人小野义德接受亚洲媒体访问，同场还请到《铁拳》系列制作人原田胜弘担任特别来宾，两人一唱一和并不时展露搞笑天分，使得现场气氛非常活跃。

访问一开始小野首先感谢在场的亚洲媒体在这么热的天气还挤在这么小的会场，而且丝毫不惧福岛核辐射来到东京电玩展，热刚说完小野就转头跟原田说今天我们两个讲得还真好，原田也在一旁附和称是，立刻引来媒体现场一阵笑声。

小野接着装作不满地说SCE Asia偏心，因为会场入口摆的是《铁拳 双重组合》的展示机台，原田则是在一旁感谢SCE Asia。不甘心被调侃的小野，于是从裤袋中拿出N3DS说要替原田介绍《铁拳3D》，原田紧张地要小野把主机收起来，还说在SCE的场子拿出任天堂的主机真是前所未有的荒唐举动。

不断插科打诨的两人最后终于回归正题，首先是带来一段《街霸X铁拳》的TGS最新剧情宣传影片。才刚回归正题没多久的小野又开始开起玩笑来，他说反正游戏是拿《街霸》跟《铁拳》混在一起，所以剧情乱七八糟，结果两人开始彼此吐槽对方的作品剧情才是乱七八糟。

从故事设定延伸出来的，是被称为“潘多拉”的新战斗系统。该系统是在体力减至25%以下时，可以牺牲1名伙伴来发动的最终逆转手段。发动后角色全身会发出紫黑色的光芒，在一定时间内可以无限使用超必杀技，不过如果限制时间内没有打败对手，体力就会减为零而败阵。

接着小野介绍崭新的“配对游玩战斗”模式，这个模式可以让原本1名玩家操作2名角色的2人搭档对战摇身一变成为1名玩家操作1名角色的4人自由对战。还有更激烈的“混战模式”，可以让4名玩家操作的角色一起出现在画面上乱斗。

小野自豪地表示，上一场有提到《铁拳TT2序章版》不支持联机对战，不过《街霸X铁拳》不但能联机2人对战，甚至还能联机4人组队自由对战或是连手混战，可以由高手带着新手与其他玩家对战，也能让男朋友带着女朋友携手战斗，借以增进彼此



的感情，而且只有这样的设计，原田才有机会找到对象结婚。又被调侃的原田急忙说这跟他结不结婚根本没有关系。

小野表示，不只一般对战模式可以联机，《街霸X铁拳》连练习模式也可以联机与其他玩家切磋，或者是实况转播给其他玩家欣赏，这些功能《铁拳》系列也该加入。原田则是很干脆地说会加入，不过

马上补充说反正小野说什么他都照着说就好了，因为这些新信息小野都不提早告诉他。小野立刻反驳说是因为原田太大嘴巴，告诉他后马上会被发到Twitter上搞得人尽皆知。

在介绍完本次东京电玩展公布的新信息以及彼此吐槽完之后，现场开放媒体进行提问。

首先是有媒体问到这次为什么会决定加入多罗猫作为客串登场角色，小野先是开玩笑地说因为SCEJ会给钱，立刻被SCEJ的司仪回以白眼，之后小野才慢条斯理地说明缘由。小野表示，因为很早就决定要与美国索尼计算机娱乐（SCEA）合作，不过亚洲这边却没有合作的对象，刚好那时候与《随身玩伴》小组聊到这件事，所以就有了把多罗猫加入游戏中的想法。

对于游戏中预定收录多少名角色一事，小野笑着表示，至少会比Xbox360版多，如果以马拉松长跑来比喻的话，现在大概已经跑了30公里（目前已公布的角色共26名），还剩下12公里要跑，大家可以自行推裁。至于完成度的部分，目前格斗系统已经全部完成，登场角色也都制作好了，不过还需要几个月时间来调整。





发售以来的

## 轨迹与展望

未来

横空出世的任氏掌机3DS!

距离2月26日任天堂3DS发售已经约半年了。作为NDS的后续机备受瞩目，搭载了3D裸视机能等很多新技术的这个掌机，之后经历了东日本大地震那样的灾难，依然算是一路高歌吧，发售数量没有受到很大影响。但是任天堂并不满足。为了进一步普及3DS，8月11日任天堂宣布降价1万日元。这种大胆的销售战略会产生什么后果？本次的特别新闻企划中，会对3DS发售之后的一系列路程展开一次回顾，让我们用审视的眼光来看看，到底任天堂的新掌机经历了什么？任天堂的高层做出了怎样的决定？以及发售后遇到的问题与解决的方法。

关于3DS带来的话题可能很多人还停留在前不久降价万元的记忆中，不过，其实除此之外，任天堂还制造了很多其他的一系列新闻，比如eSHOP的开设、《塞尔达传说 时之笛》的发售、新颜色掌机的公布等等，这一系列措施都不同程度推进了3DS的销量，下面就让我们来一一回顾一下3DS的行走

历程吧。

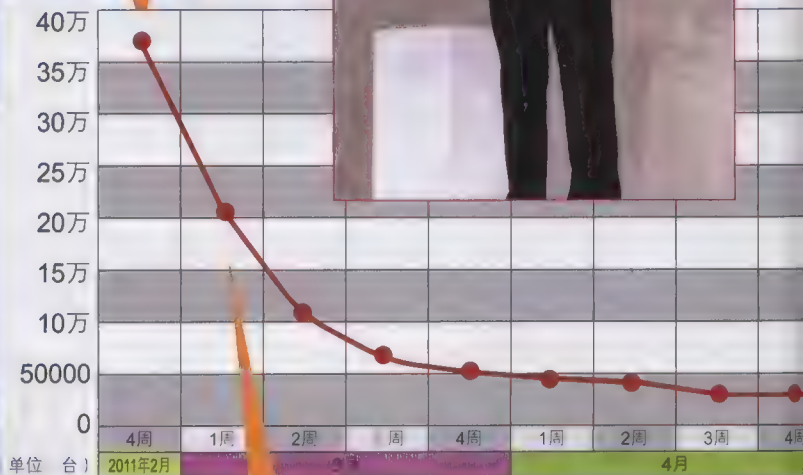
小小的编辑部里只有两位同事买了3DS，一个是小沛，另一个是宇多田。听到掌机降价的消息时，他们脸上不约而同露出了失望和沮丧的神态。他们虽然经常一起联机，但是我却丝毫感受不到任何的快乐，因为他们俩总是皱着眉头玩。

2月26日  
任天堂3DS发售

新掌机3DS在日本发售，随本体同时发售的还有8款游戏，游戏的类型各不相同，所以也引起了热卖，在各地游戏店前排起的长长队列也因此很多午前就销售完毕，终止销售了。首发的两种颜色是水波蓝和宇宙黑。



贩卖台数推移

3月3日  
GDC公布《马里奥》

在美国旧金山召开的2011游戏开发者大会 (GDC) 上，任天堂社长岩田聪做了题目为“历史的观点与未来展望”的基调演讲，在这次演讲中，正式公布了《超级马里奥》，让全世界翘首以待的马里奥粉丝们大呼过瘾，另外，雷吉也公布了关于3DS的视频下载服务。

虽然公布马里奥新作是一件大事，但是这位任天堂美国老大的动作却着实有些……嗯哼，你们懂得。但是不可否认，马里奥新作的发售，对美国玩家确实起到了一种强烈的刺激作用，当时这些美国玩家们就开心的笑了。



US版《马里奥》的发布，无疑对任天堂粉丝是一个巨大的安慰，很多原本不看新掌机的玩家也在此时愉快的掏出了钱。



# 迹几经风雨几多哀愁



## 6月7日 开设任天堂eSHOP

## 6月8日 在2011年E3展公布诸多新作



使用因特网，更新N3DS本体机能后，就可以使用“NeSHOP”了。通过新服务使用eSHOP在线下载3DS游戏，让娱乐的范围大大得到拓展。另外，在美国旧金山举办的E3展上，《马里奥赛车7》等新作影像陆续公布，成为话题。

任天堂本家制作的作品总是能在合适的时候出现，然后扮演一下救火队员的角色，但其实这次《马里奥赛车》新作的出现仅仅是让玩家原本伸长了脖子稍微后移了一点点，要想知道这款游戏到底怎么样的话，还要等游戏真正上市后才能做评论。



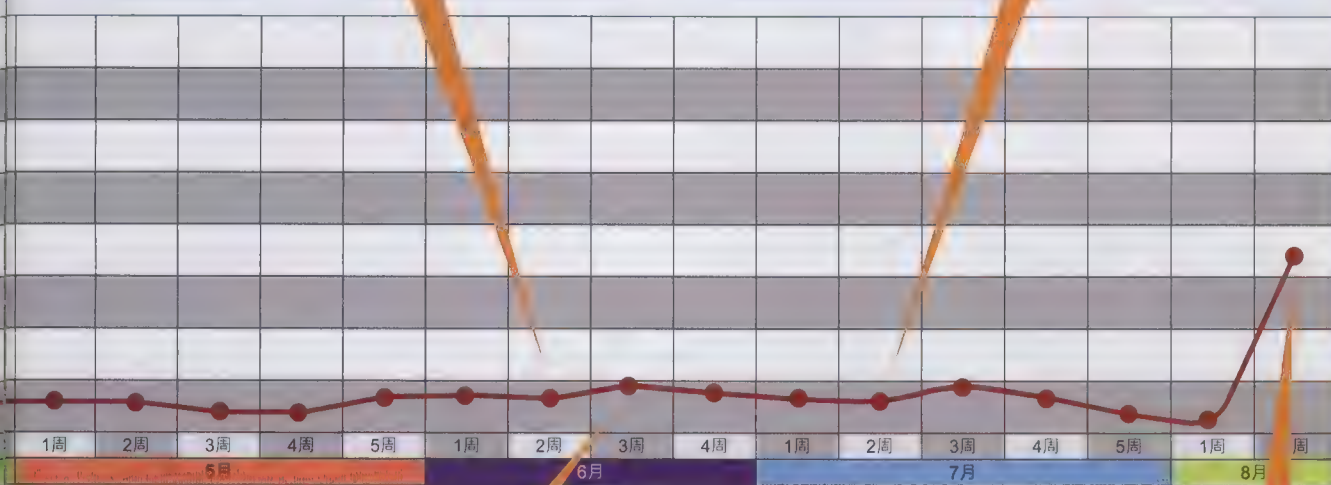
推动3DS前进步伐的，一直是续系大作，《马里奥赛车》也担当了一次推波助澜的作用。

## 7月14日 新颜色“赤焰红”发售

6月9日公布的新颜色“赤焰红”正式发售，周销量超出上周销量2万台，达到了45949台。在游戏排行榜上，《时之笛3D》和《星际火狐64 3D》位居前列。



新的掌机颜色——“赤焰红”，据说红色能够引起人的冲动，不知是否也能让玩家冲动地埋呢？



## 6月16日 《塞尔达传说 时之笛3D》发售

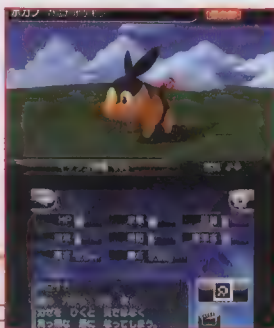
## 6月17日 《口袋妖怪立体图鉴BW》配信

在刚刚公布制作的时候就聚集了眼神的《塞尔达传说 时之笛3D》发售，游戏的发售也刺激了主机的销量。周间销量达到了41086台。另外，通过eSHOP免费配送的《口袋妖怪立体图鉴BW》，也吸引了很多粉丝的目光。

小小的编辑部里也有一位喜欢口袋妖怪图鉴的忠实玩家，虽然他头后有一个小辫子、发线有些后移，想不到却童心未泯。



不断推动主机销量向前的正是那些让玩家们泪奔的大作，比如《塞尔达传说 时之笛》。



编辑部也有很多同事对《口袋妖怪图鉴》这玩意爱不释手呢。

## 8月11日 以新价格15000日元开始发售

7月28日，掌机降价的消息如同闪电划过长空，在发售当日，有的店铺前排起了长队，所以这次降价战略也被成为“第二发售日”。在降价同时发售的《超级口袋妖怪 乱战》的刺激下，各游戏的销量也有所上升。



发售半年后，在“第二发售日”的刺激下，各店铺又排起了久违的长队。





**17**年历史醇厚芳香、少年之友、晚自习必备、可以套上政治书的书皮、大叔偷瞄专用、又开学啦啦啦。

闯关征集来信：北京市东城区安外邮局75号邮箱《电子游戏软件》编辑部收

电子邮箱：DR@vgame.cn

### 眼力大考验：

以下两张图片共有十处不同。考验你的时



## 闯关成员交友录

## To be friends!

姓名：肖峰  
性别：男  
年龄：18  
QQ：1332319935  
地址：内蒙古呼和浩特市  
自我介绍：乐观向上、喜欢摇滚

姓名：枫潇寂  
性别：男 年龄：17  
QQ：407646447  
地址：江苏镇江  
自我介绍：Dota、CF

姓名：都很变态  
性别：男 年龄：17岁  
QQ：58337646  
地址：天津市滨海新区  
自我介绍：慢慢成长中

姓名：杀意包子  
性别：男  
年龄：20  
QQ：569651618  
地址：四川省广汉市  
自我介绍：寂寞冷、想找人聊天

姓名：小无  
性别：男  
年龄：14岁  
QQ：648056273  
地址：云南大理永平  
自我介绍：游戏魂

姓名：望月命  
性别：女 年龄：15岁  
QQ：330371077  
地址：河北承德  
自我介绍：电真真相帝

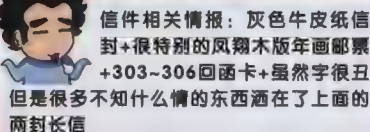
姓名：杨堪  
性别：男  
年龄：17  
QQ：695070296  
地址：湖北荆州  
自我介绍：高三来了时间紧迫

姓名：波列斯拉夫斯基  
性别：男  
年龄：26

姓名：李润洋  
性别：男  
年龄：15  
电话：0459-5165123  
地址：黑龙江大庆  
自我介绍：战国防饭

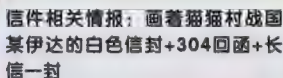
QQ：29083947  
地址：北京  
自我介绍：大拿





那个，你是 equal money，然后，然后就没有然后了。【哈哈】

少年乃真的觉得怪物猎人不好玩吗！  
你这是想搞哪样啊啊啊啊啊！【雷霆之怒】



—河北望月命案的八格漫画—



对格斗游戏不是很了解，街霸和铁拳有什么区别么？（不要打脸不要打脸不要打脸我知道我很渣这种直接考验操作的游戏是我想也不敢想更别说玩了！）

你们那里不错，我现在住的地方就算艳阳高照风和日丽也一样堵车堵的不行，每天都是坐一段车走一段路才不至于迟到。

陈豪：好吧，看到最后原来重点是格斗游戏临时换成了别的啊，好冷的笑话。

编辑部格斗狂人飘过，打遍编辑部无敌手的高手沛是也。大家请自由膜拜。

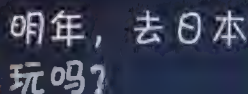
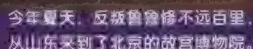
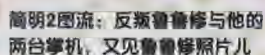
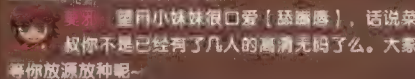
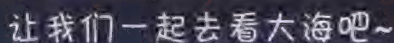
话说格斗游戏有毛意思啊，搞不懂啊。  
搞不懂，我还是自顾我的猫人去好了。

小票：体验街霸，比赛铁拳？不如直接《铁拳VS街霸》多省事。

**守多田:** 话说比划了半天SSF4最后却是铁拳的比赛，我相信那位高手大哥肯定很蛋疼！

莫邪：喂，小泽乃给咱差不多一点！某高手一直都不让咱写手札的说！【一拳轰爆】









**来 幽灵：**



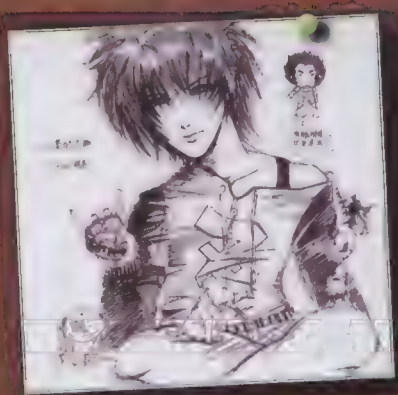
# 国学融化的冰块

心情，朋友说“放假了你们可以回到熟悉的家乡，自己却早已不能了……”。

乌鸦：最近总是听到窗外乌鸦的叫声，联想起发生在墨西哥的某件事……

大量开销（电脑、PSVita、各种游戏等），我忍……

已一直是形……但问题是，很“强”的少年都出走了，谁留守啊？



信件相关情报：白色信封+两只黄鹌鸣翠柳邮票+305回函卡+写在随便撕下来的纸上的长信)

书店看到了DR，一见钟情啊~我一向对TVGAME很有兴趣，无奈家庭条件不好，不允许买各种掌

哥家里的，有时候放假回家还可以玩得到。高一

的时候班上同学家里有GB的。于是各种蹭，后来

是比较喜欢《恶魔城晓夜圆舞曲》，很好玩耶，

游戏就是《我们的太阳》和《缩小帽》了，《太

GBM，网购的，还不错呢，拿到机器，回家拿烧

录卡，玩了半天《圣魔之光石》才发现，烧录卡

不能存储了，悲催啊~拆开来一看，电池下端接口

介意……

到305期，再拿到304期……话说以前看漫画、看

头像，看到各种能看出特征的地方，我的心中坚

定不移相信汗叔是一位……狠琐、狠暴、一脸坏

笑、有点肥的中年大叔（误）。可是，当我看到

304期后面的照片时，好吧我承认我凌乱……汗

叔啊，你咋那么瘦，还烫个头，还一身有些小

潮的衣服，还那么有爱心！这让我情何以堪啊~好

吧淡定淡定

赤银：小编里最喜欢你了~一脸死相。一对耳

朵、真的好可爱……你是猫耳控？赤银问你几个问

期的漫画啊~去看《漫画世界》吧少年。

小沛：话说看到304照片一度认为拟合汁叔反

了，好吧，我承认小编们头像与真人出入很大……

千多田：小黑，毕业照是正对上第二排，在左

右第3个嘛？话说你在哪里租的房这么贵？

皮舞：前三党前壁文德桑，我现是在高三党

吴邪：虽然一直在底下不要气馁啊！为什么没

有你的专题啊？

——江苏镇江 枫潇寂

……果然有真才啊！那她真没有

啊！啊！其苦修！ps，那个名字xx桑

……我草的真是大概就……

……只不过发线后移、有些微胖而已、

……小佩~不要迷恋叔，叔只是传说。

……只不过发线后移、有些微胖而已、

……小佩~不要迷恋叔，叔只是传说。

……只不过发线后移、有些微胖而已、

……小佩~不要迷恋叔，叔只是传说。

……只不过发线后移、有些微胖而已、

……小佩~不要迷恋叔，叔只是传说。

……只不过发线后移、有些微胖而已、

……小佩~不要迷恋叔，叔只是传说。

……只不过发线后移、有些微胖而已、

……小佩~不要迷恋叔，叔只是传说。



“萌生超马”萌超照片一张以及美少年版蔬菜汁



信件相关情报：坑爹的2007年中奖信封+305回函卡

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……

……中奖信封已经一年多没见……



— 乃北望月帝酱的插画



《电软》回函卡讨论话题

305降价后的价格你感觉如何？对于给先，关于304期汤米漫画（编辑部毒杀案）的推理。

期购买305玩家的补偿你认为如何？

漫画梗概：复深冷截稿，小编蔡某洋被发发现毒杀于编辑部，现场有嫌疑的

## 关于304期汤米漫画（编辑部毒杀案）的推理。

**老任包子 四川广汉** 怎么说呢，自3DS发售以来，好像一直伴随着各种负面报道，之前的红色3DS发售也是一样，其实老任只不过想多增加一种颜色罢了，再说，现在老任面临两难境地。

**望月命 河北承德** 大家都会淡定坐等降价的……口袋资料片丫的要是出在3DS上咱就磨刀苦逼去抢游戏机店家了……管你降不降价……口袋的力量是伟大的(众 抢电玩店的力量! ? 还不如和QB签了契约呢! 掀桌!)

还好，不过对于我们这些学生群体来说还是偏贵。

**俗语“狗生狗”** 狗 挂牛头卖狗肉（还用问吗！）

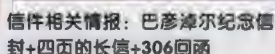
**湖北荆州** 降了很多还不是因为PSV，表示对老任无爱，降价还不是为了利益，降就降呗。

**玩家心声** 降的挺多的确实，我身边已经有朋友动心了，看来先采取观望态势判断是正确的。不过感觉给予的赔偿不是那么值，至少先期购入的玩家会很伤心吧。

我觉得凶手是肥皂，因为1，其他两人都是被迫留下来的，而肥皂却以“无聊，留下玩游戏”为由，主动留在编辑部，而且楼下提前了好几天就通知了会停电，明知要停电，还留下来玩什么游戏！2，由赤银和田叔的证词可知停电时间是在1min左右，而这段时间菜汁是和赤银在一起的，早已藏好肥皂当时所处位置离菜汁很近，所以他完全有能力在1min内把肥皂的毒液滴入菜汁的杯子，证据的话，现在就在桌上，肥皂的钢笔内肯定还残留有毒药！

小P孩！凶手就裹你有木有木有木有木有？？）赤银嘛，总觉得他的动作最多，而且就他不知道编辑部停电很可疑。但其实最可以的还是汤米，因为把莱叔画成的是你来吧！”“异议あり”咱一定会抢了美云的衣服来和御剑CP的！（这才是我的啊！）

**红宁** 就是赤银没错 因为蔬菜汁死时尸体嘴里叼着一张纸,意在显示凶手是谁。白羊有吃纸的习惯!而赤银是白羊座,所以凶手就是赤银啦。



GBASP) 我以为我再也不会买DR了。

「陳榮燦利：当我听报刊亭BOSS大人说：“DR? 不景早倒闭了么！”心中一震，

这有黑眼圈跟黑眼圈还有这么难看的时候啊

儿子：除了1995年登载了《大事小事猪脑壳》之外没有任何报刊记录。

蔬菜汁：喂，小胖子，又拉下水一个，不

少年，你这里很多错别字啊，要想  
成为真正的男子汉要多努力哦！我喜欢你。

DR? 不是早倒闭了么。其实你们看到的都是幻想，我们都是不存在的。

● 一周考试12次 现在的学生用不  
● 不用一直紧张度放松会儿

小萝莉：小糯米其实就是传说中上天派来  
来拯救你的人！嘻嘻~还不赶快求援！

樓上的臉真大呀，不要擠了，人家  
已經在後面再擠一點擠出來了。

知足常乐？知足常乐！

■ 注意：本表只供本行内部使用，不得外传。如有违反，将依法处理。

[illegible]

■ **RESEARCHERS** SAY IT'S THE FIRST TIME

[illegible]



# 龙哥热线

请各位对龙哥有着别样感情的读者谅解。

本周龙哥再次缺勤，也是由小编蔬菜汁临时顶班龙哥热线栏目。

前言

很高兴又和大家见面了，自从接手龙哥热线这个严谨、博学、受挤兑的栏目以后，我性格改变了很多，原来我是一个活泼开朗、热情大方的小编，喜欢开玩笑，但是最近变得有点阴暗抑郁，说话小心翼翼了。因为有读者提意见来说，龙哥的专业性不够，为了让龙哥切实能帮到更多的读者，小编在前一阵儿特意拜访了位于北京鼓楼大街和南城的一些电玩店，并且找到了一位很专业的电玩爱好者&收藏者“波列斯拉夫斯基”，他的专栏也在307期开始连载，大部分都是读者比较关心的主机甄别问题，希望对大家有所帮助，也希望大家多提意见。另外，本期问题大部分都咨询了“波列斯拉夫斯基”，谢谢斯基给予的热情回答。

**Q** 菜叔，问一下，PS3和XBOX360那个的FPS（像使命召唤系列的）游戏比较多？另外，这两个游戏机对电视的要求是什么样的？

——血魔星

**A** 第一个问题，不管是PS3还是X360，其实两个平台的FPS游戏都差不多，这种游戏一般都是跨平台战略、两个主机的版本都会发售，不过大部分人还是倾向于360，因为手柄用起来确实比ps3舒服。第二个问题，没法儿回答，这个东西他对电视没有要求~显像管液晶等离子什么的都可以。关键是玩家想要看什么画面。而且有一点很重要，一定要告诉各位读者，ps3不玩儿也要不定期开会儿，“斯基”有一个朋友就是一两个月没玩儿，然后开机就死亡红屏了，这个毛病无解。

**Q** 最近在玩《刺客信条2》，但小弟英语半吊子，剧情什么的完全搞不懂，求龙哥把刺客信条的剧情说下，谢谢！

——淡定的天空



**A** Miles和Lucy成功逃离实验室后，来到了一个藏身处，这里有一台Animus 2.0虚拟机，Lucy让Miles进入其中、返回古代，继续通过祖先的记

忆获得伊甸园碎片的线索，并通过探索未知记忆，获得祖先们的刺客技能（Miles已在前作中获得了Altair的鹰之眼）。这次Desmond Miles回到了意大利的文艺复兴时期，得到了Altair直系后裔Ezio的记忆（也就是Altair之后的另一位祖先）。Ezio生活在意大利的文艺复兴时期，他的父亲Giovanni Auditore表面上是一位银行家，实际上却是一名刺客，衣食无忧的Ezio过着贵族公子般的生活。突然有一天，Giovanni遭人出卖，刺客身份不仅被泄露，还连累全家满门遭殃。幸免于难的Ezio依照父亲生前的提示，得知了家族的秘密：他们的家族是一个隐秘的刺客组织，每代刺客中都有四男两女共六位刺客宗师与一位真祖转生（Altair的转生，Ezio就是这一代的真祖转生）。

在伙伴们的帮助下，迅速成熟起来的Ezio学到了一身出色的刺客本领，继承了家族的基业。Ezio后来得知，一个叫做伊甸园碎片的神器散落各地，将这些碎片拼凑起来就是“黄金苹果”，通过它可以控制人类的思维。在陆续刺杀多名敌人后，Ezio来到了圣殿骑士亚历山大六世的面前，他得知黄金苹果还需要加上权杖才能发挥真正的力量，Ezio跟随力量来到一个外星女人的影像前，知道了人类的起源，但还有更多疑问来不及及询问影像已经消失。Miles返回现代后，得知秘密藏身处已经被Abstergo发现，于是众人又一次开始了逃亡。在逃跑途中，Miles通过“鹰之眼”与Ezio的刺杀技能，成功脱离险境。

**Q** 问个菜汁有深度的问题，生化危机启示录故事发生的时间在第几部之间？最早的宣传中两名克里斯是怎么回事呢？再问一下要是出港版PSV，3G网络的通信公司是香港代理还是还有大陆的通信公司插手？

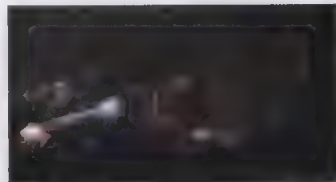
——闷水鸣

**A** 启示录是电影还是3ds那个游戏？要是游戏的话可能是生4和生5之间，但是也不确定。目前psv的通信公司方面官方也没有公布所以咱们就不得而知了，估计正在洽谈。

**Q** 我想问：1.回老家后游戏机我没带回家，上大学也只能到假期才可以回来玩，请问游戏机长时间放置会出问题吗，有什么需要注意的？2.游戏手柄和掌机按键用时间长了会很脏，如何清理彻底？3.我的360手柄总是在游戏时失去连接，是电池问题吗？4.电脑能和游戏主机相连接玩游戏吗？5.正版盘放入被破解的机子里可以正常游戏吗？6.我的记忆棒

是原装的，但出现了存档损坏，没办法再修复吗，另外这种损坏问题很常见吗？

——时间的终点



**A** 1.最好过一段时间开机一次让游戏机读盘，因为光头放置时间过长会有灰尘，而且电子元件长时间不用，最容易自然老化；2.彻底清理只能拆开手柄，不建议拆开清理；3.不是电池问题~是翻新手柄；4.怎么连接？是连接显示器还是什么？下次写信来再告诉我一下好吧？5.可以正常游戏，没问题；6.没办法修复，真心说一句哥们儿，你太倒霉了。

**Q** 哥很喜欢玩KOF，97--2000玩得出神入化（都是高中时候玩的）。IPHONE版的KOF我不知道为什么安装不了，提示失败。哥的IP4是港版，4.01版本。（去年8月买的）听说要升级，如何升级？

——浙江宁波 陆炜



**A** 哥，你又投错地方了。

**Q** 1.GBA烧录卡不能存储了，悲催啊~拆开来一看，电池下端接片的焊接处断开了，焊上去后还是不能SV。2.为什么304期有个孩纸6月来信8月才登？我会不会也这样？不要啊！3.看了这么长时间电软，发现有写阅家来信前面加了下面几句话以后好像一定会登：我想写了这么多字会不会因为字数太



多被看到后觉得“这么多字要打到什么时候”，而被扔进垃圾桶。

4. 我们这个地方小，只有一家电玩店，那个店老板比JS还JS啊~JS中的战斗机，下个GBA的游戏，一个就要10元啊，不是人啊，求解决办法。

——江苏镇江 枫潇寂



**A** 1, GBA的烧录卡很脆弱的，不能存储的话就断换新的吧；2，因为收到信要1周到2周左右，然后抄录到杂志上以后还要等一期才会发售，快的话，隔一个月很正常，也没有办法；3那是没有办法的事情啊，如果写了那样的话还不刊登，下次说不定会收到很奇怪的东西也不一定；4，确实太坑爹了，小枫你可以自己去网上啊，为什么非要到电玩店里下呢？等晚上夜深人静，你可以到他店门口吐一口浓痰，以表达自己的愤慨。（友情提示：未成年人请勿模仿）

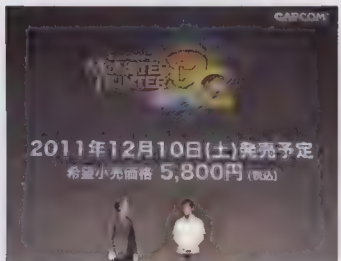
**Q** 1, 这次的PS3日欧美降价是否表示中国不被影响，依然可以卖高价。  
2, 届时PSV和PS3共享的游戏是否需要两个平台都得买游戏，还是只需买个PS3的盘，把PSV存储卡插上去就可以拷贝然后玩呢？

——无规矩

**A** 1, 中国的市场是独立于国际正规市场之外的，当然要是买目前破解不了的机器还是那个价钱；  
2, 就这个问题目前还不太明朗，好像官方也没有说法，但是我觉得读者猜测那个方法肯定不行，蓝光是有加密的啊，而且怎么考进去？它毕竟不是简单的硬盘安装问题。我记得应该是利用3g网络的远程屏幕来达到操作ps3开机关或是游戏的吧。

**Q** 怪物猎人3g和4都登陆3ds了，龙哥怎么看……

——鱼结冻



**A** 其实这个问题已经在本期的考场里出现了，如果结冻有兴趣的话

可以翻翻后面的考场，看一下大家的看法。作为代班龙哥要回答这个问题，表示鸭梨很大，所以专门去了几个游戏论坛，去看了一下各位玩家的意见。有人说，这是任天堂往里面砸钱了，也有人说这样做很有可能毁了这个品牌（猎人），希望不要走上无双的老路。当然大多数玩家还是充满期待，因为一款游戏只有在真正上市之后、玩过之后才能做出评判，也有玩家说这种事情随时有可能变卦。日本网站对此事进行了调查，表示一定会买3DS版《怪物猎人》的玩家只有12%，绝对不买的占62%。对下款《怪物猎人》所期待登陆平台的多选择调查中，78%和62%的玩家分别投给PSV和PS3。

**Q** 1, 这次的PS3日欧美降价是否表示中国不被影响，依然可以卖高价。  
2, 届时PSV和PS3共享的游戏是否需要两个平台都得买游戏，还是只需买个PS3的盘，把PSV存储卡插上去就可以拷贝然后玩呢？

——无规矩

**A** 1, 中国的市场是独立于国际正规市场之外的，当然要是买目前破解不了的机器还是那个价钱；  
2, 就这个问题目前还不太明朗，好像官方也没有说法，但是我觉得读者猜测那个方法肯定不行，蓝光是有加密的啊，而且怎么考进去？它毕竟不是简单的硬盘安装问题。我记得应该是利用3g网络的远程屏幕来达到操作ps3开机关或是游戏的吧。

## “波列斯拉夫斯基”专场之XBOX360

目前市场上Xbox360 slim的破解技术已经趋于成熟，所以目前市场上价格基本保持稳定（1800-1900之间4G）但是因为slim的破解遇到过相当长时间的瓶颈，所以据我所知有一部分玩家把手中原先不可破解的主机都卖掉了，导致市场上存在一些翻新机。到目前为止笔者见到的slim翻新机器的光驱型号以9504为主，应该是最早的一批slim机器这反面可以通过生产日期来加以甄别主机的背面玩家会看到MFRDATE，前面的就是主机的生产日期了，基本上2010年7月之前的机器都是9504光驱型号的，如果现在还能买到的话基本就是翻新机了。笔者发现目前有不少商家自行更换主机外壳，价钱在200左右，如果是这样的话主机背面的生产日期就不能作为唯一的辨别翻新机的手段了。9504光驱的特征就是光驱托盘中位置左右的两侧都有两个小缺口。记住这点就行，在购买机器的时候看一下是不是9504光驱型号就能辨别是不是翻新机器。而且买机器时候要注意五码合一。我们也有别的方法可以直接、准确的鉴定自己的主机是什么版本。（不包括手柄和电源）。

登陆到官网<http://www.xbox.com/zh-HK/support/contact/>，然后根据网站的提示来个EMIL，微软方面会帮你的主机进行登

记。登记完成后他们就会告诉你主机的准确信息，Eali的正确填写格式为：

1.您的主机序号2.您的全名3.您的电话4.您的电邮5.您的地址6.主机购买日期和店名。

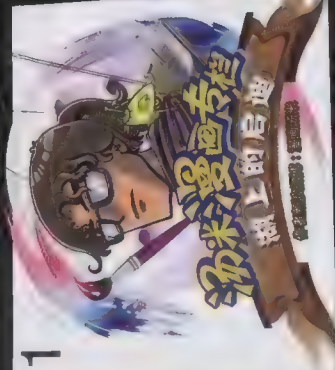
须正确填写“你的全名”“电邮地址”“您的地址”。其它不准确也无所谓。然后他们就答复你关于主机方面的信息了（一般3-4小时）。

下面说说360的翻新手柄。此手柄来源基本是微软珠海工厂淘汰下来的不良品或是商家收来的旧手柄加以组装，如果碰到外观不良的还算可以，然而碰到好几个坏手并组合在一起的，这种手柄非常脆弱（比少女的心还要脆弱）。其主要表现为，没有包装或用一个绿塑料袋包装，且没有封口，在包装袋上没有序列号贴纸，手柄的螺丝有被拧过的痕迹，打开后面的电池盒会发现原来贴有手柄序列号的地方已经被商家的保修贴覆盖住号码，且铭牌有重新贴过的痕迹，手柄的表面多多少少会有瑕疵。无论商家提供出多少个这样包装的手柄供你选择，即使不用打开电池盒，就在光线好的地方仔细观察手柄表面，你就会发现每一款翻新手柄的表面都是有瑕疵的。其实正确识别原装手柄也不难，只要是手柄的外包装没有开封而且完好，包装袋上面的序列号码与你等下拆开的手柄里的序列号码一致，就可以断定他是原装正品的。盒装的也用这样方便辨别，如果是盒装翻新的，里面的劲量电池是假的，假电池很容易就可以看出来。当然现在商家的翻新策略都很高，上面介绍的方法也不一定完全判断手柄的真伪，选择有信誉的商家购买才是最主要的。

另外，笔者最近和有几个拥有二个手柄的朋友沟通了一下，确定是原装正品的新手柄，使用的时候出现了十字键不是很灵敏或伴有声响，十字键的上下左右不是很好用，LT或RT在按下弹起时伴有吱吱响声，还有的是一个A键键程很短，我的手柄也有这些情况，我觉得微软的X360的手柄确实难逃部分产品粗糙的嫌疑（米国人一向如此），但这并不影响正常使用，别太在意。







我是父亲的独子，也是陪他钓鱼的最佳人选。

陪着他，我学会了挂饵、抛线、溜鱼。

如今的我也是一个钓鱼高手。

最有趣的回忆莫过于童年时在湖边的垂钓经历。

我们在破晓前起床，开着一辆破车来到湖边。

跨过一座吱吱嘎嘎的绳索桥。

在一座无人的湖中小岛上，父亲选了一块合适的水域。

他会从一堆用具中找出需要的吊钩、钓饵、铅坠、浮标，帮我装备好。

在鱼线抛入水中之后的几小时，这片湖面是属于我们俩的。

2 我们的关系并不融洽。

从小我就是个寡言少语的孩子。除了有点游戏天赋，似乎一无是处。

父亲和母亲时不时都会争吵起来。

!!!!  
???

有段时间他甚至有些酗酒问题。

也没有大段大段含糊不清的叙述。

但是在这些钓鱼的清晨，父亲的外套里不再藏着酒瓶。

没有呆滞和浑浊的眼神。

和他一起的大部分时光都令我尴尬。

虽然他自己都不知道他已经告诉了我很多。

我们的话题围绕着钓鱼展开。

他教给我的种种，不仅仅是钓鱼的技巧，还有一些有关人生的启迪。

比如：我们想要的，不一定就能得到。

等待的过程，就和最终达到目标一样令人快乐。

但是耐心，可以帮助你最大程度接近目标。

在这黎明前的寂静中，你能听到很多。

两人间的沉默也无需任何话语填补。



因为这是他的地盘，一个让我倍感安全的地盘。

我们估摸着它的长短和重量。

有时一条愚蠢的大鱼上钩，我们顿时兴奋起来。

赞叹它身上少见的斑点。

我已经忘记了最后一次陪父亲钓鱼的年纪。

最终，我开始对追女孩子感兴趣。

而那些童年的钓鱼经历，也成为与父亲间最为亲密的时刻。

现在，父亲已经走了。

前几天，我又独自去了那片湖面。

走过已破败不堪的绳索桥。

在同样光景的一个黎明。

独自站在一如既往的岸边。

一道银光划破平静的湖面，荡起圈圈微亮的涟漪。

谢谢，父亲……

在那里，我重新和父亲一起。

掠过片片荷叶簇拥的的湖面。

我轻声低语……

谢谢你所带给我的这一切。





# TALES OF XILLIA

テイルズ オブ イクスリリア

□文 / 赤银

PLAYSTATION 3

PS3

本誌評名 无尽传说

AVR 総合評価

角色扮演

NBGI

8379日元

日版

蓝光

1-4人

720p

12岁以上

本作作为《传说》系列15周年纪念作品，质量自不必说。战斗中灵活方便的人物切换，同心协力的共鸣术技令人眼前一亮。蛛网精球盘式的属性升级系统也非常直观便捷。加之韵味深远的精彩剧情，相信一定不会令大家失望的。



## 主人公选择

开始游戏的时候可以在裘德和米拉两人之间选择不同的主角开始游戏。两人的篇章主线剧情的部分相同，不过第1部的最后、第3部后半至第4部的前半不同主人公剧情上将分别行动。此外

根据所选主人公不同剧情上的观点也有所不同。第1、2、4部根据主人公不同改变的战鬥BGM也不同。裘德篇支线剧情部分相对较多，第一次游戏的话推荐选择裘德篇开始。



## 经验值和等级

战斗后获得的经验值并非按照画面表示的数值直接加入，实际获得的经验是根据奖励倍率而变化的。本作中战斗入手的经验值与过去的作品相比要少。本作最高等级为99级，1~50级间随着升级获得的GP逐渐增多，而等级再升高获得的GP将递减。等级99时将正好把蛛

网晶球盘填满。不同角色升级需要的经验值量不等，升级容易度按照裘德(15)>蕾亚(15)>爱丽泽(12)>米拉(20)>阿尔文(26)>罗恩(62)的顺序递减(括号中是游戏中角色的年龄)，大概是按照与现实人类成长长期越接近越容易升级来设定的。



## OP与ED动画

本作中OP和ED动画都根据两个主角不同有着两种不同的版本。OP在TOX的LOGO出现前后与盖亚斯战斗的部分有所差别，ED则是在裘德放信

鸽之后到LOGO出现之间的部分根据通关角色不同有变化。OP将随着最后一次游戏时选择的主角变化，在标题画面放置一段时间后会播放另外的版本。



## 刷钱与商店等级

可以前往ゾグド湿原后，在那里的魔物ウォータースピリッツ身上可以盗取リヴァヴィウス矿石，使用蓄亚加上アイテムピッカー技能可以较高几率成功取得，每个卖价与点数都有1500，

可以很快的赚钱。后期タートル冥穴出现的マインドゴブリン和宵闇の門，以及通关后マグナ・ゼロ出现的テトラスピリッツ、世精の門、メニフト・フォア也可用来盗取卖钱的同时刷经验值。



# 人物性能分析

姓名	裘德·玛提斯							
属性值	HP	★★★★☆	知性	★★★☆☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆
	TP	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆
	腕力	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆
	体力	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆
	敏捷	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆		
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
特征	敏捷的动作兼备最适于接近战斗的高攻高防，使用连续攻击的必杀将敌人压倒。同时具有简单的回复技，可用于队伍回复。擅长1对1的战斗，不过缺少范围攻击对大量敌人会比较吃力。作为队友技能的レストア十分好用，回复倒地状态的同时帮玩家回复HP，非常适用于Boss战。							
推荐技	连发子弹前进的同时5连续攻击。硬直小，易于全段命中。主力技之一。 卷空旋防御不能的投技。有蓄力时间，而且攻击范围稍近，不过用于破防十分有效。 狮子战吼高威力，能将攻击范围内敌人吹飞倒地，适合作为连招的终结技。							
特性	集中回避 使用侧移回避敌人攻击后，可以瞬间移动到敌人背后进行攻击。							
队友技能	レストア玩家操作角色被敌人攻击倒地时，裘德会瞬间进行援助回复玩家HP。此外玩家战斗不能时，也有一定几率裘德将玩家复活。							

姓名	阿尔文							
属性值	HP	★★★★☆	知性	★★★☆☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆
	TP	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆
	腕力	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆
	体力	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆
	敏捷	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆		
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
特征	物理战斗特化的角色。虽然无法使用术，不过近距离可以使用大剑，远距离使用枪射击。大剑的一击必杀威力巨大，不过硬直也相应的较大。相反枪攻击的连射性较高，只要AC足够便可无限进行攻击。无需咏唱便能使用的守护方阵用于回复HP也很有效。队友技能的ブレイカー是常用防御敌人的克星，对Boss战也十分有效。							
推荐技	タイドバレット用枪将敌人打上空中，之后可以接大剑技，用于连招 守护方阵布下结界，攻守兼备的技。出招稍迟，注意提前量以防打空。 レインバレット对一定范围内进行弹幕攻击，对单体效果甚微，不过适用于多人乱战。							
特性	チャージ使用技后按住×键进入蓄力状态，蓄力后发动的全部技威力都将强化。							
队友技能	ブレイカー一破防技，对防御难度越高的敌人越有效，并且能使敌人更容易进入气绝状态。							

姓名	罗恩·J·伊尔贝鲁特							
属性值	HP	★★★★☆	知性	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆
	TP	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆
	腕力	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆
	体力	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆
	敏捷	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆		
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
特征	术攻击特化的角色。术·技皆以远距离攻击为主体，不过技由于物攻较低基本不同太期待，而术的威力则是全角色中最强的。擅长使用多种属性针对敌人弱点进行攻击。操作该角色时，在发动术的时候可以追加效果攻击以增加伤害。队友技能オートマジックガード在对使用术的敌人较多的杂鱼战，以及对使用强力术的Boss战时非常有效。							
推荐技	ファイアボール咏唱快，追加效果也可简单使出。 スプラッシュ拘束力很强的术，咏唱快威力高。 タイダルウェイブ全体攻击术，高威力可将杂兵一扫而净，对召唤杂兵的Boss很有效。							
特性	术后调律术发动后通过操作使术发生变化。							
队友技能	オートマジックガード敌人对玩家操作角色使用精灵术攻击的时候，罗恩自动对玩家进行魔法防御。							

姓名	米拉·玛克斯韦尔							
属性值	HP	★★★★☆	知性	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆
	TP	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆
	腕力	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆
	体力	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆
	敏捷	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆		
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
特征	拥有各种射程攻击的万能型角色。善用魔技瞬间发动的属性技和咏唱后发动的属性术，以攻击敌人的弱点。虽然防御力一般，不过范围技较多擅长对多数敌人的战斗。队友技能的バインド能够将敌人束缚住，对于移动回避比较灵活的敌人非常有效。							
推荐技	ファイアボム(ファイアボール、バースブレッド)出招快，能将正面的敌人击倒。对火耐性较低的敌人非常实用。 アサルトダンス前进的同时使出连续的斩击，出招快，虽然动作较大不过能确实地给敌人造成伤害。 イフリート后半的主力技，四大精灵中出招最快，对前方进行大范围的大伤害攻击。能将敌人吹飞，不会被敌人所反击。 ノーム出招较慢，不过第一击有破防效果，并能进行高威力的追击。由于是旋转进行攻击，适于在群敌中央发动。 ウンディーネ远距离释放直线的水炮射线，对于不宜近身的敌人比较有效。							
特性	魔技使用术的时候，短按×键是「魔技」无需咏唱。长按×键则是发动「术」。							
队友技能	バインド玩家控制角色和米拉两人将敌人夹在中间时，有一定几率将敌人短时间束缚于拘束状态。如果敌人气绝的时候则会100%发动。							

姓名	爱丽泽·卢塔斯							
属性值	HP	★★★★☆	知性	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆
	TP	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆
	腕力	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆
	体力	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆
	敏捷	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆		
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
特征	擅长术攻击与回复的支援型角色。移动较慢，防御力也较低，不过术的威力十分强大。范围攻击·全体回复术等等适用于各种战斗场面。不过攻击术仅限于暗属性，对于暗属性耐性的敌人效果一般。物理攻击较弱，不过范围较广，不可小视。当然，相比之下还是在后方专心用术攻击更有效率些。队友技能ティポドレイン用于弥补初期TP不足非常有效。							
推荐技	ピクシーサークル、ハートレスサークル对范围内的同伴进行持续回复。 ネガティブゲイト将广范围的敌人吸引到一起，和前卫配合可将敌人一举歼灭。 ディスペル回复队伍全体异常状态。将ティポドレイン设置为ON也能回复异常状态。对使用广范围异常状态攻击的Boss非常有效。 ナース回复同伴全体HP。没有效果范围的全屏回复技，无需担心打空。							
特性	スイッチングティポドレイン使用アビール可将ティポドレイン开关ON/OFF。 ■ON通常攻击使用杖射击光弹攻击，提升术的能力。 ■OFF通常攻击使用ティポド攻击，技的威力上升，术咏唱中ティポド可防御敌人的攻击。							
队友技能	ティポドレイン敌人进入浮空状态时，一定几率ティポド可吸收敌人的HP和TP帮玩家回复。							

姓名	蕾亚·罗兰德							
属性值	HP	★★★★☆	知性	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆
	TP	★★★★☆	精神	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆
	腕力	★★★★☆	物攻	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆
	体力	★★★★☆	物防	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆
	敏捷	★★★★☆	魔攻	★★★★☆	魔防	★★★★☆		
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
	器用	★★★★☆	魔防	★★★★☆				
特征	使用近距离攻击和回复术的万能型支援角色。使用棍的通常攻击和技的攻击范围较广、速度快，动作灵活，非常好用。防御力在众人中也属中等水平，可以安心接近战斗。善于活神棍术可以获得更大的攻击范围，对于大量敌兵的场合非常有效。回复术虽然仅限单体指定，无法全体回复，但也不会由于距离和范围没有掌握好而错过时机打空。技能与道具关联的较多，可以将道具效果对全体奏效很方便。队友技能的アイテムスティール在杂兵战用于收集素材很有效果，Boss战时也可偷取Boss的道具以防其使用。							
推荐技	瞬迅爪快速接近敌人进行攻击。可以快速接近远端的敌人，可用于妨碍敌人咏唱保护队友。 大轮月华将武器大幅回转，攻击周围的敌人。对大量敌人杂兵战很有效果。 ファーストエイド、ヒール、キュア回复同伴单体HP。回复比率高，咏唱快，非常好用。							
特性	活神棍术侧移回避敌人攻击后，一定时间内通常攻击范围变大。							
队友技能	アイテムスティール敌人倒地时，蕾亚会快速接近敌人一定几率偷取物品道具。用于收集素材和道具非常有效。							



# 全称号列表

获得全称号的话GRADE共10000

名称	入手方法	GRADE
モンスターライカー	敌人发现数50	10
モンスターサーチャー	敌人发现数100	20
モンスターパッチェラー	敌人发现数150	30
モンスターマスター	敌人发现数200	50
モンスタードクター	敌人发现数275	100
アイテム	道具收集数100	10
アイテムオタク	道具收集数200	20
アイテムマニア	道具收集数500	50
アイテムコレクター	道具收集数300	30
アイテムマニア	道具收集数500	50
アイテムクレイジー	道具收集数700	100
駆け出しサバイバー	支線劇情達成数10	20
もっと駆け出しサバイバー	支線劇情達成数30	40
ずいぶんサバイバー	支線劇情達成数50	60
振り返ってみるとサバイバー	支線劇情達成数70	80
誰よりもサバイバー	支線劇情達成数90	300
ウィスパ	长会话播放数20	20
トーカー	长会话播放数70	30
スキッター	长会话播放数120	40
ラウドナー	长会话播放数170	60
ラジオ	长会话播放数220	300
宝箱好き	宝箱发现数50	10
宝箱ちよー好き	宝箱发现数100	20
宝箱好きすぎ	宝箱发现数150	30
宝箱シンドローム	宝箱发现数200	50
开けずにいられない	宝箱发现数300	100
トレジャーマン	探索袋+探索点发现数100	10
メガトレジャーマン	探索袋+探索点发现数200	20
ギガトレジャーマン	探索袋+探索点发现数400	30
テラトレジャーマン	探索袋+探索点发现数600	50
ベタトレジャーマン	探索袋+探索点发现数800	100
见習い海賊	艾弗里德的秘宝发现数10	10
いっぱし海賊	艾弗里德的秘宝发现数20	20
海賊船長	艾弗里德的秘宝发现数30	30
俺れ海賊	艾弗里德的秘宝发现数40	50
海賊王	艾弗里德的秘宝发现数50	100
漆黒のちよろ毛	交给交换屋漆黒之羽数量100	10
漆黒のうぶ毛	交给交换屋漆黒之羽数量200	20
漆黒の羽	交给交换屋漆黒之羽数量300	30
漆黒の片翼	交给交换屋漆黒之羽数量450	50
漆黒の翼	交给交换屋漆黒之羽数量1000	300
道具屋の上客	道具屋の商店等级20	10
道具屋の顔馴染み	道具屋の商店等级40	20
道具屋の常連	道具屋の商店等级60	30
道具屋のお得意様	道具屋の商店等级80	40
道具屋VIP	道具屋の商店等级100	50
武器屋の上客	武器屋の商店等级20	10
武器屋の顔馴染み	武器屋の商店等级40	20
武器屋の常連	武器屋の商店等级60	30
武器屋のお得意様	武器屋の商店等级80	40
武器屋VIP	武器屋の商店等级100	50
防具屋の上客	防具屋の商店等级20	10
防具屋の顔馴染み	防具屋の商店等级40	20
防具屋の常連	防具屋の商店等级60	30
防具屋のお得意様	防具屋の商店等级80	40
防具屋VIP	防具屋の商店等级100	50
装飾品屋の上客	装飾品屋の商店等级20	10
装飾品屋の常連	装飾品屋の商店等级60	30
装飾品屋のお得意様	装飾品屋の商店等级80	40
装飾品屋の顔馴染み	装飾品屋の商店等级40	20
装飾品屋VIP	装飾品屋の商店等级100	50
料理屋の常連	料理屋の商店等级60	30
料理屋のお得意様	料理屋の商店等级80	40
料理屋の上客	料理屋の商店等级20	10

料理屋の顔馴染み	料理屋の商店等级40	20
料理屋VIP	料理屋の商店等级100	50
魔物讨伐见習い	遇敌数100	10
魔物讨伐队员	遇敌数200	20
魔物讨伐队长	遇敌数400	30
魔物讨伐骑士	遇敌数800	40
魔物讨伐英雄	遇敌数1600	50
レアモンスター遭遇者	特殊魔物击破数10	10
レアモンスター讨伐者	特殊魔物击破数25	20
レアモンスター专门家	特殊魔物击破数50	30
レアモンスター教授	特殊魔物击破数75	40
レアモンスター击坠王	特殊魔物击破数100	50
クォーターコンボイスト	连击数25	10
ハーフコンボイスト	连击数50	20
グレートコンボイスト	连击数100	30
コンボアーティスト	连击数150	40
コンボエンベラー	连击数200	50
いやがらせ好き	弱点攻击回数50	10
悪質な攻击	弱点攻击回数150	20
手段を選ばない	弱点攻击回数450	30
残忍なやつ	弱点攻击1350回	40
暗黒奇りに魅入られし者	弱点攻击回数4050	50
共鳴术技士	共鳴术技使用回数50	10
共鳴术技师范代	共鳴术技使用回数150	20
共鳴术技师范	共鳴术技使用回数450	30
共鳴术技总代	共鳴术技使用回数1350	40
共鳴术宗家	共鳴术技使用回数4050	50
チェインアクション	共鳴术技连击回数150	10
チェインワンダラー	共鳴术技连击回数450	20
チェインインフィニット	共鳴术技连击回数1350	30
お願い上手	自动道具使用回数50	10
すばらしき人任せ	自动道具使用回数100	20
マインドコントローラー	自动道具使用回数200	30
メンタリスト	自动道具使用回数400	40
安乐椅子侦探	自动道具使用回数800	50
シェフ	料理效果发动回数100	10
ナnderシェフ	料理效果发动回数200	20
ヘンダーシェフ	料理效果发动回数400	30
スンゲーシェフ	料理效果发动回数800	40
ワンダーシェフ	料理效果发动回数1600	50
集中回避プレイヤー	袭德操作中集中回避使用回数50	10
集中回避マスター	袭德操作中集中回避使用回数150	30
集中回避ファイナリスト	袭德操作中集中回避使用回数450	90
精灵术プレイヤー	米拉操作中魔技使用回数50	10
精灵术マスター	米拉操作中魔技使用回数150	30
精灵术ファイナリスト	米拉操作中魔技使用回数450	90
チャージプレイヤー	阿尔文操作中チャージ使用回数50	10
チャージマスター	阿尔文操作中チャージ使用回数150	30
チャージファイナリスト	阿尔文操作中チャージ使用回数450	90
ティポプレイヤー	爱丽泽操作中スイッチングティポ使用回数50	10
ティポマスター	爱丽泽操作中スイッチングティポ使用回数150	30
ティポファイナリスト	爱丽泽操作中スイッチングティポ使用回数450	90
調律プレイヤー	罗恩操作中术後調律使用回数50	10
調律マスター	罗恩操作中术後調律使用回数150	30
調律ファイナリスト	罗恩操作中术後調律使用回数450	90
活伸棍术プレイヤー	蕾亚操作中活伸棍术使用回数50	10
活伸棍术マスター	蕾亚操作中活伸棍术使用回数150	30
活伸棍术ファイナリスト	蕾亚操作中活伸棍术使用回数450	90
レストア使い	裘德的レストア发动回数50	10
レストア上手	裘德的レストア发动回数150	30
レストアマスター	裘德的レストア发动回数450	90
縛り屋	米拉的バインド发动回数50	10



缚り上手	米ラのバインド发动回数150	30
バインドクイーン	米ラのバインド发动回数450	90
崩し屋	阿尔文的ブレイカー发动回数50	10
ブレイカー	阿尔文的ブレイカー发动回数150	30
破壊者	阿尔文的ブレイカー发动回数450	90
吸い付き家	爱丽泽のティボドレイン发动回数50	10
吸い付き魔	爱丽泽のティボドレイン发动回数150	30
吸い付き名人	爱丽泽のティボドレイン发动回数450	90
守りの精灵术士	罗恩のオートマジックガード发动回数50	10
铁壁の精灵术士	罗恩のオートマジックガード发动回数150	30
无效化の精灵术士	罗恩のオートマジックガード发动回数450	90
普通なぶんどり屋	蕾亚のアイテムスティール发动回数50	10
すげえぶんどり屋	蕾亚のアイテムスティール发动回数150	30
最凶の手癖屋	蕾亚のアイテムスティール发动回数450	90
白帯拳法使い	裘德的术・技・技能获得数10	10
緑帯拳法使い	裘德的术・技・技能获得数30	20
紫帯拳法使い	裘德的术・技・技能获得数50	30
茶帯拳法使い	裘德的术・技・技能获得数70	50
黒帯拳法使い	裘德的术・技・技能获得数96	200
微精灵クラス	米ラの术・技・技能获得数10	10
下位精灵クラス	米ラの术・技・技能获得数30	20
上位精灵クラス	米ラの术・技・技能获得数50	30
大精灵クラス	米ラの术・技・技能获得数70	50
精灵の主	米ラの术・技・技能获得数96	200
前米佣兵	阿尔文的术・技・技能获得数10	10
一般佣兵	阿尔文的术・技・技能获得数30	20
ベテラン佣兵	阿尔文的术・技・技能获得数50	30
大御所佣兵	阿尔文的术・技・技能获得数70	50
最強佣兵	阿尔文的术・技・技能获得数96	200
小学精灵术士	爱丽泽の术・技・技能获得数10	10
中学精灵术士	爱丽泽の术・技・技能获得数30	20
高等精灵术士	爱丽泽の术・技・技能获得数50	30
大学精灵术士	爱丽泽の术・技・技能获得数70	50
プロ精灵术士	爱丽泽の术・技・技能获得数96	200
切れ者	罗恩の术・技・技能获得数20	10
战术家	罗恩の术・技・技能获得数30	20
战术エキスパート	罗恩の术・技・技能获得数50	30
名军师	罗恩の术・技・技能获得数70	50
天才军师	罗恩の术・技・技能获得数96	200
名派の家系	蕾亚の术・技・技能获得数20	10
流派継承候補	蕾亚の术・技・技能获得数30	20
流派师范	蕾亚の术・技・技能获得数50	30
流派継承者	蕾亚の术・技・技能获得数70	50
流派伝承者	蕾亚の术・技・技能获得数96	200
裘德♥米拉	裘德与米拉共鸣超过一定时间	10
裘德♥阿尔文	裘德与阿尔文共鸣超过一定时间	10
裘德♥爱丽泽	裘德与爱丽泽共鸣超过一定时间	10
裘德♥罗恩	裘德与罗恩共鸣超过一定时间	10
裘德♥蕾亚	裘德与蕾亚共鸣超过一定时间	10
米拉♥阿尔文	米拉与阿尔文共鸣超过一定时间	10
米拉♥爱丽泽	米拉与爱丽泽共鸣超过一定时间	10
米拉♥罗恩	米拉与罗恩共鸣超过一定时间	10
米拉♥蕾亚	米拉与蕾亚共鸣超过一定时间	10
阿尔文♥爱丽泽	阿尔文与爱丽泽共鸣超过一定时间	10

阿尔文♥罗恩	阿尔文与罗恩共鸣超过一定时间	10
阿尔文♥蕾亚	阿尔文与蕾亚共鸣超过一定时间	10
爱丽泽♥罗恩	爱丽泽与罗恩共鸣超过一定时间	10
爱丽泽♥蕾亚	爱丽泽与蕾亚共鸣超过一定时间	10
罗恩♥蕾亚	罗恩与蕾亚共鸣超过一定时间	10
リーゼ・マクシアを知る者	游戏本篇第1部完结	50
リーゼ・マクシアを行く者	游戏本篇第2部完结	10
リーゼ・マクシアの秘に触れし者	游戏本篇第3部完结	10
揺るぎなき信念で挑む者	裘德篇通关	500
揺るぎなき信念を貫く者	米拉篇通关	500
研究所の侵入者	在ラフオート研究所击破穿着红衣的迷之少女	10
食物連鎖の頂点	击破キジル海澤拟态成最上位捕食者之岩的魔物	10
逃走する闘争者	击破サマンガン树海遇到的巨男ジャオ	10
王の計画を阻止する者	击破バーミア峡谷暴走状态的微精灵群	10
最強の鉱員	击破フェルミナ鉱山吞食精灵化石的魔物	10
街道を征く者	击破被称为ラコルム街道之主的魔物	10
王に桶突く者	于カン・バルク击破ウインガルとブレザ	10
大空の覇者	于カラハ・シャルル击破袭击ワイバーンの魔物	10
復仇者	于イル・ファン击破アジュール间谍的アグリア	10
下克上する者	于オルダ宮击破ラ・シュガル王的ナハティガル	10
四象刃のライバル	于ファイバザード沼野击破四象刃ウインガル、ジャオ、ブレザ	10
凍窟を制する者	裘德篇于ククル凍窟击破アクアドラゴン(米拉篇可于支线事件完成)	10
灼洞を制する者	米拉篇于ノール灼洞击破ファイアテイル裘德篇可通过依赖完成)	10
アルクノア討伐者	于旅客船ジルニトラ击破ジランド与源灵匣セルシウス	10
枪の防人	于イル・ファン沖の船上击破ミュゼ	10
巫子击破者	于ミラの社击破イバル	10
四象刃击破者	裘德篇于ニアケリア灵山击破アグリアとブレザ	10
四大の守護者	米拉篇于ミラの社击破ミュゼ	10
神を屠る者	于世精ノ途击破精灵の主マクスウエル	10
暴走ストッパー	于ヘリオボグ基地击破源灵匣ヴォルト	10
最後のロンダウ族長击破	于世精ノ途击破ウインガル	10
霸王を退けし者	于世精ノ途击破ガイアス	10
大精灵を退けし者	米拉篇于世精ノ途击破ミュゼ	10
未来を描む者	裘德篇于世精ノ果テ击破ガイアス与ミュゼ	30
邪を払う者	击破ヴェウインドアイ	50
悪を滅する者	击破グラツディクロー	50
要塞攻略者	击破ガンダラ要塞のゴーレム	50
闇を打ち払う者	在ザイラの森的教会击破封印じられし者の眷属	100
地上最強	击破黄金魔剑士	200
魔爪拳士	入手咏魔爪フォルゼクス	50
魔刀剑士	入手咏魔刀ドラデューオ	50
魔剑士	入手咏魔剑ヴァイスヘイン	50
魔杖术士	入手咏魔杖トレガトリア	50
魔刃奏者	入手叫魔刃メランデトラ	50
魔棍术士	入手唱魔棍バードペンテ	50

# 贯彻永恒信念的物语



# 通天特典

# 通天继承

## 表德篇

表德 研修医 衣装

绝技之书「万震崩拳」——表德奥义 冲波魔神拳解放

绝技之书「灵煌疾走」——米拉奥义: オーバードライブ解放

金色の鍵: 开启黄金魔剑上任务

难易度: Unknown追加

## 米拉篇

米拉「精灵」衣装

米拉「精灵」发型

绝技之书「万震崩拳」——表德奥义 冲波魔神拳解放

绝技之书「灵煌疾走」——米拉奥义: オーバードライブ解放

金色の鍵: 开启黄金魔剑上任务

难易度: Unknown追加



## 可继承特典列表

特典	必要GRADE	说明
等级半继承	2000	以通关等级一半开始游戏, 获继承等级部分GP。
等级全继承	5000	以通关时的等级开始游戏, 获得继承等级部分的GP。
商店等级继承	1000	继承全部商店等级。
道具所持数扩张30	500	道具、武器、防具、装饰品最大所持数扩张至30。
道具所持数扩张99	1000	道具、武器、防具、装饰品最大所持数扩张至99。
金钱继承	1000	继承金钱。
可使用道具继承	300	继承可使用道具。
素材道具继承	500	继承素材道具。
换装道具继承	200	继承衣装、发型、装扮道具。
装饰品继承	700	继承装饰品。
特殊道具入手	200	以获得ウイングドブーツとアーツボールの状態开始游戏。
技能道具继承	2000	继承习得术、技能用的道具。

魔装备继承	500	继承通关时取得的魔装备。
获得经验值2倍	300	击破敌人时获得的经验值变成原来的2倍。
获得经验值5倍	2000	击破敌人时获得的经验值变成原来的5倍。
获得金钱2倍	300	击破敌人时获得的金钱变成原来的2倍。
道具掉落率2倍	500	击破敌人时的道具掉落率变成原来的2倍。
素材点2倍	300	素材点变成原来的2倍。
会话全解放	3000	全部会话登场至会话列表。
AC最大值+1	500	AC最大值+1。
AC最大值+2	1500	AC最大值+2。
术技使用回数继承	100	继承术技使用回数。
技能SP1	3000	技能消费SP全变成1。
会心一击率3倍	100	敌我会心一击发生率皆变成3倍。
伤害2倍	100	敌我伤害皆变成2倍。
术、技消费TP减少	1000	术、技使用时消费的TP全变成50%。

## 艾弗里德秘宝位置一览

地图	入手地点	物品
ハミル	接近村中央少年发生剧情入手	謎の宝珠
ガリー間道	东侧地图中央南部的树	絆創膏
ガリー間道	西侧地图南部	2000ガルド
キジル海瀑	中央部地图东北	子ドラゴン
キジル海瀑	西岸区域	プロテクトマーク
ニ・アケリア参道	东北部地图南部上方岩石背后	フレームレスメガネ
ニ・アケリア参道	西南部中央	謎の宝珠
サマガン樹界	ケムリダケ所在区域最上部	うさみみ(黒)
サマガン樹界	西南部出口附近	エリクシール×2
サマガン街道	北部最深处的台高	謎の宝珠
サマガン街道	高台上的岩石(需要靠近检问的地方)	いぬみみ(黒)
タラス街道	东部地图南侧上部(米拉篇无法取得)	笑いメガネ
タラス街道	西南部地图(米拉篇无法取得)	謎の宝珠
クラマ間道	西北部	いぬしつば(黒)
クラマ間道	东南部	4000ガルド
バーミア峡谷	迷宫途中	鉢金
バーミア峡谷	迷宫途中	エリクシール×2
ボルテア森道	南侧地图西部的树	ハーフフレームメガネ
ボルテア森道	北侧地图中央部的树	謎の宝珠
フェルガナ鉱山	中部地图北部通路深处	リュックサック
フェルガナ鉱山	西部地图东北部	5000ガルド
ラコルム街道	中央部地图北部	異能の書「精神参加」
ラコルム街道	南西部的岩石柱	サンダラス(カラーフレーム)
王の狩り場	西南部中央东侧墙附近的树	殿様ちょんまげ
王の狩り場	中央部北侧高台的岩石	謎の宝珠
リーベリー岩孔	屋内第01区画最下层再上面的台高	異能の書「治療経験」
リーベリー岩孔	桥的中央	付け鼻メガネ
モン高原	中央部地图西北的树	もみあげ
モン高原	穿过音無しの洞窟北部地图东侧岩石背后	異能の書「経験稀増」
ガンダラ要塞	1F中央通路(米拉篇无法取得, 需在终盘的支线剧情「ガンダラ要塞攻略战」完成后取得)	4000ガルド

ガンダラ要塞	西部入口集装箱	オメガエリクシール
バルナウル街道	南西部地图悬崖下	悪魔の羽
バルナウル街道	北西部地图	異能の書「天空武士」
オルグ宮	3层阶梯下	二角帽子
オルグ宮	从王座背后转移处向左的柱子	異能の書「絶対防衛」
アルカンド湿原	中央部地图东侧岩石	謎の宝珠
アルカンド湿原	北西部地图中央东侧的树	悪魔の尻尾
トウライ冷原	南部中央的树(米拉篇无法取得)	眼帯(銅)
トウライ冷原	北部左侧墙上(米拉篇无法取得)	オメガエリクシール
ククル凍窟	中央部东南通路的墙上(米拉篇无法取得)	類紅
ククル凍窟	北部通路的墙上(米拉篇无法取得)	10000ガルド
セイライ冷原	北部地图左侧岩石背后(表德篇无法取得)	オメガエリクシール
セイライ冷原	南部地图(表德篇无法取得)	眼帯(ハート)
ノール灼洞	南部中央下层(表德篇无法取得)	異能の書「精神防壁」
ノール灼洞	中央部上方出口附近爬上藤条处(表德篇无法取得)	10000ガルド
ザイラの森	地图北部岩石	フルフレームメガネ
ザイラの森	地图南部	セフィラ
ニ・アケリア灵山	进入后爬上正面藤条处的岩石(米拉篇无法取得)	天使の羽
ニ・アケリア灵山	通过中腹洞穴前方宝箱的旁边(米拉篇无法取得)	ダークシール
トルバラン街道	南部中央偏北的树	片眼鏡
トルバラン街道	北部地图最北的树	ハンターズモノクル
ルサル街道	中央部东侧的墙上	首輪
ルサル街道	タートル冥穴出口附近的树	レアブーツ
ヘリオボグ基地	第4区画的尽头	ハロルドのお面
ヘリオボグ基地	10F通路的墙上	異能の書「極限維持」
ソグド湿道	东南部倒下树所在的地方(最初来到时的 时候由于树而无法取得)	いぬフェイス(黒)
ソグド湿道	北部中央偏东的树	10000ガルド
バイカル魔坑	南部西侧广间中央偏北的柱子	怒りメガネ
バイカル魔坑	北部西侧广间中央的柱子	異能の書「独攻咬刺」
タートル冥穴	B1F东南空间的木箱	変身ベルト
タートル冥穴	B3F北側通路深处	謎の宝珠



# 奖杯列表

名称	奖杯	达成条件
エクシリアマスター	白金	获得全部奖杯。
モンスタードクター	铜	怪兽记录的登录数超过基准值。
アイテムクレイジー	铜	道具记录的登录数超过基准值。
店よりもサバイベーター	银	最大支线剧情达成数超过基准值。
ラジオ	铜	最大长会话播放数超过基准值。
开けずにいられない	铜	最大宝箱发现数超过基准值。
ペタトレジャーマン	铜	最大随机宝物发现数超过基准值。
海賊王	铜	最大艾弗里德的秘宝发现数超过基准值。
漆黑的片翼	铜	交给交换屋的漆黑之羽数超过基准值。
道具屋VIP	铜	道具屋的商店等级超过基准值。
武器屋VIP	铜	武器屋的商店等级超过基准值。
道具屋VIP	铜	防具屋的商店等级超过基准值。
装饰品屋VIP	铜	装饰品屋的商店等级超过基准值。
料理屋VIP	铜	料理屋的商店等级超过基准值。
魔物讨伐骑士	铜	遇敌数超过基准值。
レアモンスター教授	铜	特殊怪兽击破数超过基准值。
グレート・コンボイスト	铜	最大连击数超过基准值。
残忍なやつ	铜	弱点攻击回数超过基准值。
共鸣术技总代	铜	共鸣术技使用回数超过基准值。
チェインワンダラー	铜	共鸣术技连击回数超过基准值。
メンタリスト	铜	自动道具使用回数超过基准值。
スゲン・シェフ	铜	料理效果发动回数超过基准值。
集中回避マスター	铜	裘德操作中集中回避使用回数超过基准值。
魔法術マスター	铜	米拉操作中魔法使用回数超过基准值。

チャージマスター	铜	阿尔文操作中チャージ使用回数超过基准值。
ティボマスター	铜	爱丽丝操作中スイッチングティボ使用回数超过基准值。
調律マスター	铜	罗恩操作中术后调律使用回数超过基准值。
活伸棍術マスター	铜	蕾亚操作中活伸棍术使用回数超过基准值。
レストア上手	铜	裘德的レストア发动回数超过基准值。
縛り上手	铜	米拉的バインド发动回数超过基准值。
ブレイカー	铜	阿尔文的ブレイカー发动回数超过基准值。
扱い付き魔	铜	爱丽丝的ティボドレイン发动回数超过基准值。
铁壁の精霊武士	铜	罗恩のオートマジックガード发动回数超过基准值。
すげえぶんどり屋	铜	蕾亚のアイテムスティール发动回数超过基准值。
黒帯孝法使い	银	裘德的术技、技能获得数超过基准值。
精霊の主	银	米拉的术技、技能获得数超过基准值。
最強傭兵	银	阿尔文的术技、技能获得数超过基准值。
プロ精霊武士	银	爱丽丝的术技、技能获得数超过基准值。
天才軍師	银	罗恩的术技、技能获得数超过基准值。
流派传承者	银	蕾亚的术技、技能获得数超过基准值。
リーゼ・マクシアを知る者	银	游戏本篇第1部完结。
リーゼ・マクシアを行く者	银	游戏本篇第2部完结。
リーゼ・マクシアの秘に触れし者	银	游戏本篇第3部完结。
揺るぎなき信念で挑む者	金	以裘德为主角通关。
揺るぎない信念を置く者	金	以米拉为主角通关。

## 人与人的羁绊 思念的力量





# GOD OF WAR

## CHAINS OF VENGEANCE

# GOD OF WAR

## GHOST OF SPARTAN

口文 / 手暴田

PLAYSTATION 3

PS3

动作	SCE	39 99 美元	18
平台	1/2	1080P	18

## 《战神 奥林匹斯之链》 奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得条件
白金奖杯	白金	取得其它所有奖杯
坐船干船	铜杯	杀害船夫卡戎 (剧情获得)
熊鞭击退	铜杯	令蛇妖撤退 (剧情获得)
狼下毒手	铜杯	推开卡利俄珀 (剧情获得)
铁侠主义	铜杯	将能力转移到遗弃树上 (剧情获得)
杀害佩儿西	铜杯	杀害佩儿西 (剧情获得)
以锁链束缚巨人亚特拉斯	铜杯	以锁链束缚巨人亚特拉斯 (剧情获得)
运用反弹解决谜团	铜杯	运用反弹解决谜团 (剧情获得)
海龙王献宝	铜杯	取得崔坦的长矛 (剧情获得)
击败魔龙斯	铜杯	将燃烧的手推车推倒最上面 (剧情获得)
无差别攻击	铜杯	找出蛇妖的秘密
取悦波斯女人们	铜杯	取悦波斯女人们
强化任何武器	银杯	强化任何武器
海上激战	铜杯	防守阿提卡岸边 (剧情获得)
杀害蛇妖	铜杯	杀害蛇妖 (剧情获得)
击败波斯王	铜杯	击败波斯王 (剧情获得)
挣脱地狱枷锁	铜杯	挣脱地狱枷锁 (剧情获得)
移动巨人海柏利昂	铜杯	移动巨人海柏利昂 (剧情获得)
跑过长长的锁链	铜杯	跑过长长的锁链 (剧情获得)
取得宙斯护手	铜杯	取得宙斯护手 (剧情获得)
走过所有木梁	铜杯	走过所有木梁 (剧情获得)
唤醒全部三匹战车骏马	银杯	唤醒全部三匹战车骏马 (剧情获得)
以眼还眼	银杯	收集所有蛇发女妖眼
凤凰展翅	银杯	收集所有凤凰羽毛
完美主义者	银杯	完全强化所有武器和魔力
放马过来	银杯	施展击中200次的连击
划破50个萨提尔的喉咙	银杯	划破50个萨提尔的喉咙
反弹50次攻击	银杯	反弹50次攻击
连续五次打破石化状态	银杯	连续五次打破石化状态
一分钟里没有推开卡利俄珀	银杯	一分钟里没有推开卡利俄珀
观看“亚特拉斯与佩儿西”影片三次	银杯	观看“亚特拉斯与佩儿西”影片三次
战神的考验	金杯	战神的考验
施展击中1000次的连击	金杯	施展击中1000次的连击
换上已解除封锁的装备来游玩游戏	金杯	换上已解除封锁的装备来游玩游戏
完成游戏	金杯	完成游戏
完成游戏 (困难难度)	金杯	完成游戏 (困难难度)

## 难点奖杯取得指南 无辜牺牲



这个奖杯看起来是一头雾水，到底该怎么杀蛇妖的秘密呢？其实是在下面位置中杀死蛇妖，每杀死一个方向制造一次即死，我实在不知道这个奖杯究竟是要干什么，不过应该有很多玩家知道这个奖杯吧。

### 两女一男

战神系列的老传统，也是PS3上必有的奖杯之一，在和波斯王战斗之后，在游戏中的某些地方，会有三个女性角色，其中两个是敌人，一个是你需要保护的，所以这个奖杯应该不难拿到，需要玩家去发现。



### 以眼还眼&凤凰展翅

游戏中的宝箱并不是很难找，只要留意一些即可，要收集凤凰展翅，可以在后期也可以拿到，不过是在后期后期的宝箱中可以变成大量的红魂，对于升级武器和魔法很有利，所以这个奖杯应该不难拿到，需要玩家去发现。

### 完美主义者

升级武器和魔法最关键的就是要有足够的红魂，而游戏中后期，玩家可以通过杀死蛇妖和凤凰展翅可以使得游戏后期的宝箱中出现大量的红魂，另外在最终决战前的快乐游戏中，玩家可以通过灵魂可以获得大量的红魂，所以，而且升级武器和魔法并没有那么难，如果玩家一直只靠升级武器，那还可以通过升级武器。



待宰山羊

固若金汤

## 破茧而出



这个奖杯要求连续五次挣脱美杜莎光线，在正篇游戏中只要有美杜莎就可以解锁这个奖杯，但是小心不要在石化状态下被敌人攻击到，否则是即死效果，这里建议玩家在通关一次后在挑战模式第四关中解锁，这里被石化之后不用担心会被打死。

# 老好人

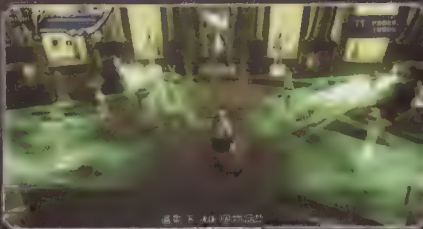
[illegible]

百看不厌

过，直到奎托斯冲进花园见到最后那段开场戏，之后玩家可以去喝点水上个厕所。

## 轻而易举

## 放马过来&重量级攻击



### 角色扮演

会获得这个奖杯了，这应该算是本作中最简单的奖杯啊。

值回票价

# 哈迪斯的试炼攻略

烈火命运



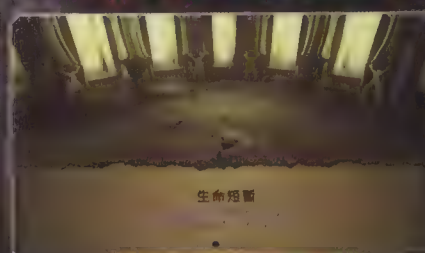
登场之后迅速将其击倒，这里需要注重千万不要在攻击独眼巨人的时候误伤到队友。幸好，火焰魔法的防御能力相当高，所以即使被攻击很多次，用拳套打等个回合就可以恢复。火焰魔法的魔法值会回满，但是击退之后也会有少量的蓝条。本来计划以火焰魔法为主来攻击独眼巨人的，但其结果必须使用火焰魔法击倒，不然的话会陷入死循环。所以这是本关仅有的策略。如果实在对自己没信心建议全程只使用普通攻击即可。一旦火焰魔法击中可以避免意外发生，当然这样做的缺点是，魔法值不够及时的补充（如果按一条魔法值计算为5条炎杖计算，魔法值就用一半多击退好了）。不过魔法箱就完成了任务了，我个人建议在独眼巨人从地面出现之后就迅速将其击退。因为一般巨人是不会一直奔奔还在慢慢的磨蹭，有足够的时间用拳套搞定独眼巨人。

## CHALLENGE 2 完美无缺



这个挑战是要让玩家在制空权并不受到任何伤害的情况下击倒20名火焰守卫，这种杂兵的武器上燃烧着火焰，注意本关就像《重力》一样，只要被攻击到就算挑战失败。李多田个人推荐本关使用宙斯拳套，该武器不仅威力巨大，还能造成敌人的短暂硬直时间，需要手速的是本关的敌人站起来后的攻击是劈得不能的，不过可以在敌人攻击的瞬间按防御键弹反，还好本作的弹反判定时间很长，所以一旦可以弹反就可以一直使用这种攻击。要知道有个关卡就是要求玩家成功弹反50次，所以在这里要提醒一下，另外本关的敌人没有普通攻击，而是使用1+2的奥义球攻击敌人，所以一旦看到敌人丢球，那段时间赶紧躲开敌人的攻击追击，二关同期杂兵数量还是6个左右，比1关才玩玩家的难度稍低，在续作中也是家常便饭。每次尝试之前应该没有什么问题，最后补一刀，就是击败本关的BOSS继续前进，因为住在依希亚的精英是敌人之间站立的敌人，所以一旦看到敌人丢球，赶紧躲开敌人的攻击追击，二关同期杂兵数量还是6个左右，比1关才玩玩家的难度稍低，在续作中也是家常便饭。每次尝试之前应该没有什么问题，最后补一刀，就是击败本关的BOSS继续前进。

## CHALLENGE 3 生命短暂



本挑战中奎托斯的HP处于不断流失状态。我们要在他HP变为0之前解决掉所有的敌人。一开始是一个穿有护甲的米诺斯牛，建议在他爬出地面前用重攻击击破部分护甲，之后使用L1+O的“卡戎的愤怒”。这样

伤害，之后可以连续施展魔法强力攻击快速击倒它，因为每多消耗一秒种的时间到地所的血量就会多损失一些，所以建议不要触发QTE。波里诺斯将一半石根拔出，断舍情况证明当前新杀一个洞窟石柱上的女人。第二波敌人直接利用QTE将她们找到并一击必杀，这里会消耗很长时间，记得祭石柱上的女性恢复血量。将全部蝙蝠都解决之后就是最后一波敌人了，这次是飘在空中的守护者，这里的守护者防御力相当低。如果还有魔法值的话继续使用L1+○的“下砍”的招数“攻击，依旧不要触发QTE击倒敌人。反复确定三个本次挑战就算是有难度了，这个挑战考验的是玩家快速且尽可能少的受到攻击的情况下击倒敌人，时间是关键，另外绝对不要受到敌人的攻击。如果打不过，不妨休息一下，再打打的不爽还可以重新开始挑战的好。



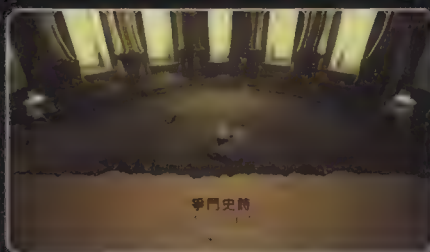
## CHALLENGE 4 关键时刻



第四个挑战是要求玩家在60秒的有限时间内破坏场景中全部40个物品。周围墙壁上的美杜莎也要破坏掉，注意在破坏物品时不要被美杜莎光线石化，这样会损失很多时间。破坏物品一定要有些理性，不要东打一下西打一下，

找在这关首先是用混沌剑把场景中央的石化人以及灯台快速清空，之后换上宙斯的拳套清理周围的美杜莎以及所有石像，要注意美杜莎和中间的哈迪斯雕像可以用拳套才能破坏，而站立的普通石像建设也可以使用拳套。三拳就可以粉碎一个。这要比混沌剑快很多，中间的哈迪斯石像比较费时间，毕竟人家好歹是个真货。如果时间利用合理的话，本关击破全部物品后还会剩余几秒时间。目前来说这算是挑战中最简单的一关了，如果玩家在这里卡住，只要按照我说的方法就可以轻松搞定。总之一个字就是要快！最后补充一下，奖杯中有一个“破茧而出”要求连续五次挣脱美杜莎的石化光线，这个奖杯在这里解成就有点难了。

## CHALLENGE 5 争斗史詩



作为最后一个挑战关卡，本关的难度真的很多不符合啊！这关没有什么特殊要求，就是把所有地方击败即可。魔法什么的也不受限制。首先是鸟妖和杂兵的组合，别看这种都是很普通的杂兵，但是组合起来还是很有气势的，双刀兵在乱战中总是能给我们带来一些麻烦。不过注意及时回避防御即可。这里我建议先用混沌剑的强力攻击快速搞定鸟妖，之后用拳套干掉双刀兵。第一波敌人过后又是美杜莎和双刀兵的组合，这里可以换成拳套攻击，因为这两种敌人用拳套简直是得心应手。注意不要被美杜莎石化光线定住，不然就很容易被杂兵瞬间秒杀。搞定一波敌人之后又是鸟妖和双刀兵的组合，这里有什么需要特别强调的？这关的敌人无非就是这三种，甚至没有使用拳套就过关了。看似简单，本关的难度非常一般，完成本挑战之后所有的挑战都将被轻松搞定，这可以解释一些奖杯，比如力量如何的鸟妖敌人，等等。

金杯。

《战神 斯巴达之魂》  
奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯取得条件
亡魂之首	白金	取得其它所有奖杯
小心响应	铜杯	让阿特兰提斯陆沉（剧情获得）
研磨坊	铜杯	破坏研磨机（剧情获得）
冲出漩涡	铜杯	从漩涡中生存（剧情获得）
正中死穴	铜杯	杀害兰尼尔斯（剧情获得）
通往死界	铜杯	架起通往死之领域的桥（剧情获得）
牙齿时间	铜杯	撕裂司库拉的下巴（剧情获得）
杀戮专家	铜杯	杀害卡莉丝托（剧情获得）
逃离火海	铜杯	逃出失火的建筑物（剧情获得）
关闭粉碎机	铜杯	关闭粉碎机（剧情获得）
结束与得摩斯的战斗	铜杯	结束与得摩斯的战斗（剧情获得）
强化任何武器	铜杯	强化任何武器
杀害约达斯王	铜杯	杀害约达斯王（剧情获得）
解救得摩斯	铜杯	解救得摩斯（剧情获得）
杀害塔纳托斯	铜杯	杀害塔纳托斯（剧情获得）
杀害厄尼倪厄斯	铜杯	杀害厄尼倪厄斯（剧情获得）
满足妓院里的妓女	铜杯	满足妓院里的妓女（游戏中后期斯巴达城内）
杀害异见者	铜杯	杀害异见者（剧情获得）
打败你的自我	铜杯	打败你的自我（剧情获得）
取得“席拉祸害”	铜杯	取得“席拉祸害”（剧情获得）
杀害司库拉	铜杯	杀害司库拉（剧情获得）
收集所有蛇发女妖眼	银杯	收集所有蛇发女妖眼
收集所有凤凰羽毛	银杯	收集所有凤凰羽毛
收集所有米诺陶洛斯角	银杯	收集所有米诺陶洛斯角
将500名敌人炼成灰	银杯	将500名敌人炼成灰（使用席拉祸害魔法，可以在竞技场模式里刷）
完全强化所有武器和魔力	银杯	完全强化所有武器和魔力
施展击中200次的连击	银杯	施展击中200次的连击
将10名敌人互行其他敌人	银杯	将10名敌人互行其他敌人
取出10个敌人的心脏	银杯	取出10个敌人的心脏
试着让黄金宝箱开着30秒	银杯	试着让黄金宝箱开着30秒
让宙斯等待一分钟	银杯	让宙斯等待一分钟
完成诸神的挑战	银杯	完成诸神的挑战
收集所有神的生物	银杯	收集所有神的生物
招架叫吼	铜杯	招架击中1000次的连击
还刺	铜杯	完成游戏
宙斯的眼泪	铜杯	完成游戏（困难模式）

## 难点奖杯取得指南

## 大开眼界6向挑战公牛士

做旧是每样15个，牛多田在287期宙斯中间过本作攻略，里面有全部收集道具截图，因为本次攻略页码有限，这里就不一一说明了。

## 武器专家

本作中没有了前作最后花园那公好的红魂收集地，所以想要在一周目内将全部武器和魔法，就要尽快收集齐全全部提升上限的道具，这样游戏后期才会满足需要的红魂。如果后期目内没有攒够红魂，还可以在竞技场里刷。

## 百发百中6连射一绝

此奖杯是200与1000连击的奖杯，200连击其实在获得“阿特兰提斯之魔”魔法之后即可获得，这魔法是无限连的，而后者1000连击可以在击杀一次后竞技场刷，因为竞技场可以设定魔法无限，魔法无限可以连击到1000。

## 制造冲突

这个奖杯在游戏刚开始的船上就可以取得，办法是用L1+O键一个敌人杀到，之后再按O键将敌人扔起来砸向其它的敌人，如此反复10次即可获得这个奖杯。

## 负心汉

这个奖杯针对的是游戏中后期的一种会粘地的妖怪，一局内内应该就可以搞定，如果错过可以在竞技场刷取，记住必须是用QTE杀死对方。

## 赛达的统计

游戏中有一个被变成黄金的箱子，怎么也打不开，一般玩家看到这个箱子直接会走掉，其实只要你在这些按钮O键不放，坚持30秒即可获得这个奖杯。

## 时间一瞬

游戏中遇到女木像时会有OQTE暴走魔心的剧情，这剧情很紧张，只要在1分钟之内不出击，让敌人一直打，即可获得奖杯，但是要注意的是如果前期被敌人太多导致OQTE失败，这一分钟还是要重新计算。

## 彼得夫人

游戏中的彼得夫人的挑战，全部完成即可。需要注意的是在宙斯神殿需要消费红魂在宙斯神殿内购买解锁的。

## 五神敌人

关于神器收集可以参考287期宙斯的攻略，需要注意的是有一个神器需要和妓女菲莉斯三次，还有一个需要到宙斯神殿内全部刷完所有的箱子。

●因：本杂志后期部分请参考本期多田专栏内的相关内容。



PS Portable

PSP

本刊译名: 圣骑物语

2011年9月1日

角色扮演

Marvelous

5229日元

日版

UMD

多人

1400MB

全年齡



# >>>>>> 武器一覧表 <<<<<<

## 剣

武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
ショートソード	-	初期装备	5	初期装备
騎士の剣	250G	力22	13	本国武器屋(LV1-4)
パラッシュ	290G	力25	21	本国武器屋(LV5-8) \ ガウイール盆地武器屋 ソレスタン森武器屋 ガラス古戦場武器屋
スキアヴォーナ	320G	力28	29	本国武器屋(LV9-12)
グラディウス	340G	力31	37	本国武器屋(LV13-16)
流水剣	360G	魔力31	45	本国武器屋(LV17-20) ベレンド 鉱山武器屋 ガラス古戦場武器屋 リズル海岸武器屋
カットラス	370G	力38	53	本国武器屋(LV21-24)
フレイムエッジ	410G	力42	61	本国武器屋(LV25-28)
滅亡の剣	450G	魔力41	65	-
ワルーンソード	470G	力45	69	本国武器屋(LV29-32) \ ソレスタン森武器屋 \ ガウイール盆地武器屋
封魔の剣	480G	力49	77	本国武器屋(LV33-36)
カツツバルゲル	500G	力53	85	本国武器屋(LV37-40)
強欲の剣	-	魔力52	89	-
アストラルソード	530G	力56	93	本国武器屋(LV41-44) \ リズル海岸武器屋 \ アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
シンクレア	-	魔力55	97	-
聖者の剣	550G	力60	101	本国武器屋(LV45-48)
ファルシオン	560G	力64	109	本国武器屋(LV49-)
ダインスレイブ	-	魔力63	117	ガウイール盆地
ヴァルターソード	-	力70	121	-
ブロードソード	-	力72	125	-
月影の剣	-	力77	133	-
竜騎剣	-	力82	141	-
ルーンブレイド	-	魔力73	145	-
バゼラード	-	力87	149	戦場的武器屋
エクスブランド	不能卖掉	力89	156	破壊地下的魔石
カラドボルグ	-	力92	157	-
ガラティン	-	魔力80	165	戦場的武器屋
フロレント	-	力100	169	-
亡者の幻剣	-	力103	173	-
星石の剣	-	力109	181	-

## 棍

武器名称	价格	装备条件	攻击力	入手方法
ハンマー	-	初期装备	+4	初期装备
鋼の鎚	180G	加护21	+12	本国武器屋(LV1-4)
バトルハンマー	-	加护24	+20	本国武器屋(LV5-8) ガウイール盆地武器屋 ソレスタン森武器屋 ガラス古戦場武器屋
純銅の棍棒	240G	加护27	+28	本国武器屋(LV9-12)
白銀の長槌	250G	魔力31	+36	本国武器屋(LV13-16)
ウオーハンマー	-	加护34	+44	本国武器屋(LV17-20) ベレンド 鉱山武器屋 ガラス古戦場武器屋 リズル海岸武器屋
妖精の棍棒	-	加护38	+52	本国武器屋(LV21-24)
幽霊の黒鎚	300G	加护41	+60	本国武器屋(LV25-28)
ノーブルハンマー	-	魔力43	+64	-
カテドラルメイス	320G	加护45	+68	本国武器屋(LV29-32) ソレスタン森武器屋 ガウイール盆地武器屋 ガウイール盆地武器屋
リヴァイヴァー	360G	加护48	+76	本国武器屋(LV33-36)
クラッシュメイス	-	加护52	+84	本国武器屋(LV37-40)
祝聖の棍棒	-	加护56	+92	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
フローズンメイス	-	魔力58	+96	-
ディバインプレス	-	加护60	+99	本国武器屋(LV45-48)
スパイククラブ	-	加护64	+107	本国武器屋(LV49-)
減砕の棍棒	-	魔力68	+115	ガウイール盆地
ゴーレムハンマー	-	加护71	+119	戦争報酬
アーミーハンマー	-	加护73	+123	战争的武器屋
モーニングスター	450G	加护77	+131	-
裁きの鎚	-	魔力82	+139	-
グラファイトロア	-	加护85	+143	戦争終了時随机获得
エバーグリーン	460G	加护87	+147	战场武器屋战争終了时随机获得
エルパニッシュャー	不能卖掉	加护90	+154	褒賞
破壊の星棍	-	加护93	+155	戦争終了时随机获得
ゴッドレイジ	-	魔力97	+163	戦争報酬
メガトンスパイク	540G	加护110	+179	戦場的武器屋



## 大剣

武器名称	価格	装備条件	攻击力	入手方法
ヘビースード	-	初期装備	4	初期装備
バスタードソード	260G	力24	12	本国武器屋(LV1-4)
巨人の大剣	300G	力27	19	本国武器屋(LV5-8) ガウイール盆地武器屋 ソレストンの森武器屋 ガラス古戦場武器屋
クレイモア	330G	力30	27	本国武器屋(LV9-12)
ツヴァイハンダー	350G	力33	35	本国武器屋(LV13-16)
鉄番の大剣	370G	魔力29	42	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古戦場武器屋 リズル海岸武器屋
レイジングソード	380G	力40	50	本国武器屋(LV21-24)
クリーヴァー	420G	力44	57	本国武器屋(LV25-28)
巨獣骨の大剣	-	魔力39	61	-
ロックブレイカー	480G	力48	65	本国武器屋(LV29-32) \ ソレストンの森武器屋 \ ガウイール盆地武器屋 \ ガウイール盆地武器屋
灼熱の大剣	500G	力51	73	本国武器屋(LV33-36)
ガーディアン	520G	力55	80	本国武器屋(LV37-40)
裏火の大剣	-	魔力50	84	-
ブレイバート	550G	力58	88	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
ファルクス	-	魔力53	92	近況報告時随机获得
グレートソード	580G	力62	95	本国武器屋(LV45-48)
キングブレード	590G	力66	103	本国武器屋(LV49-)
ハイエンペラー	-	力72	114	手动战斗中奖励
フランベルジュ	-	魔力61	110	ガウイール盆地ハーマンの店
守護者の大剣	-	力79	+126	近況報告時随机获得
デモンブレード	-	魔力70	133	-
ナーゲルリング	-	力86	137	-
ハーマンブレード	不能売却	力91	148	ガウイール盆地
アロムナイト	-	魔78	156	战争的武器屋
ゼストリパティ	-	力105	164	战场的武器屋
古竜の大剣	-	力111	171	近況報告時随机获得

## 短剣

武器名称	価格	装備条件	攻击力	入手方法
ロングスピア	-	初期装備	4	初期装備
グレイヴ	230G	力23	11	本国武器屋(LV1-4)
トライデント	270G	力26	18	ソレストンの森武器屋 ガラス古戦場武器屋
鎌槍	290G	力29	26	本国武器屋(LV9-12)
バルチザン	310G	力32	33	本国武器屋(LV13-16)
コルセスカ	330G	力36	40	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古戦場武器屋 リズル海岸武器屋
破城の重槍	340G	魔力34	47	本国武器屋(LV21-24)
シルヴァンアクス	370G	力43	54	本国武器屋(LV25-28)
ジャベリン	410G	魔力40	58	-
猛毒の槍	430G	力46	62	本国武器屋(LV29-32) ソレストンの森武器屋 ガウイール盆地武器屋 ガウイール盆地武器屋
ポールアクス	440G	力50	69	本国武器屋(LV33-36)
ヒドラスピア	450G	力54	76	本国武器屋(LV37-40)
ブルドナス	-	魔51	79	-
ワルキューレ	480G	力57	83	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
クレセントアクス	500G	力61	90	本国武器屋(LV45-48)
大魔槍	510G	力65	98	本国武器屋(LV49-)
デスピラー	-	魔62	105	近況報告時随机获得ガウイール盆地
ドラグーンアクス	-	力71	108	战争終了时随机获得
突撃槍	540G	力73	112	战争的武器屋
バルディッシュ	-	力78	119	近況報告時随机获得
天上の翔槍	-	力83	126	战争的武器屋
ホーリーランス	不能売却	力90	140	魔石全破壊
竜騎の戦槍	-	力93	141	战争的武器屋
テンプルハーツ	-	力110	162	近況報告時随机获得

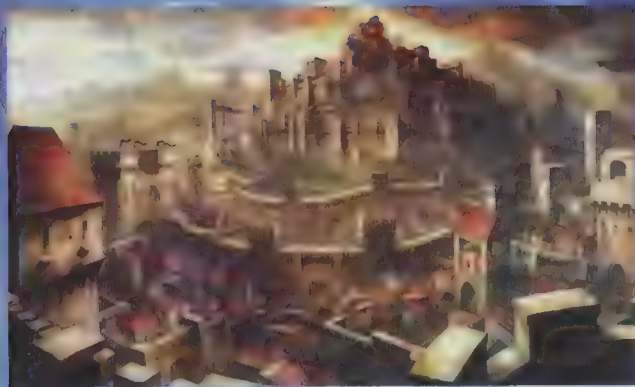
## 細剣

武器名称	価格	装備条件	攻击力	入手方法
レイピア	-	初期装備	5	初期装備
フィランギ	240G	力21	14	本国武器屋(LV1-4)
フルーレ	280G	力24	23	ソレストンの森武器屋 ガラス古戦場武器屋
金細工の細剣	300G	力27	31	本国武器屋(LV9-12)
白銀の突剣	320G	魔力29	40	本国武器屋(LV13-16)
エストック	340G	力33	49	本国武器屋(LV17-20) \ ベレンド鉱山武器屋 \ ガラス古戦場武器屋 \ リズル海岸武器屋
スモールソード	350G	力37	58	本国武器屋(LV21-24)
ファインレイピア	390G	力41	67	本国武器屋(LV25-28)
魅惑の細剣	-	魔力42	71	-
マターナイフ	450G	力44	75	ガウイール盆地武器屋 \ ガウイール盆地武器屋 \ 战场的武器屋
羽毛の細剣	460G	力48	84	本国武器屋(LV33-36)
エペ	480G	力52	93	本国武器屋(LV37-40)
シュヴァイツァー	500G	力55	102	本国武器屋(LV41-44) \ リズル海岸武器屋 \ アラヴィウス山武器屋 \ ファウル丘陵武器屋
ステイングー	-	魔力56	106	-
レッドローズ	530G	力59	111	本国武器屋(LV45-48)
静寂の細剣	540G	力63	119	本国武器屋(LV49-)
マンゴーシュ	-	魔力64	127	ガウイール盆地
コリシュマルド	-	力71	137	战争的武器屋
オルナ	-	力69	133	-
断罪の突剣	580G	力76	146	战场的武器屋
ミセリコルデ	590G	力81	155	-
クラウ ソラス	-	魔力74	160	-
黄金の剣	-	力88	171	1000G购买
ラウンデル	-	力91	+172	-
ベリリンズソード	640G	魔力81	181	近況報告時随机获得
クラレント	-	力99	185	战争報酬(4)
セブンスファイアー	-	力108	199	近況報告時随机获得

## 杖

武器名称	価格	装備条件	攻击力	入手方法
スタッフ	-	初期装備	+5	初期装備
ワンド	170G	魔力21	+13	本国武器屋(LV1-4)
魔法の杖	200G	魔力24	+21	本国武器屋(LV5-8) ガウイール盆地武器屋 ソレストンの森武器屋 ガラス古戦場武器屋
雨音の錫杖	220G	加护27	+30	本国武器屋(LV9-12)
カースロッド	240G	魔力31	+38	本国武器屋(LV13-16)
ヤドリギの杖	250G	魔力34	+46	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古戦場武器屋 リズル海岸武器屋
マテリアルロッド	260G	魔力38	+55	本国武器屋(LV21-24)
祈りの杖	280G	加护41	+63	本国武器屋(LV25-28)
ルーンワンド	-	魔力43	+67	-
レッドアイ	-	魔力45	+71	本国武器屋(LV29-32) ソレストンの森武器屋 ガウイール盆地武器屋 ガウイール盆地武器屋
ミストレス	340G	魔力49	+80	本国武器屋(LV33-36)
死神の魔杖	350G	魔力52	+88	本国武器屋(LV37-40)
フェザースタッフ	-	加护54	+92	-
エターナルロッド	-	魔力56	+96	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
エルダースタッフ	380G	魔力60	+105	本国武器屋(LV45-48)
シャインスタッフ	390G	魔力64	+113	本国武器屋(LV49-)
ミルキーウェイ	-	加护68	+121	ガウイール盆地
ソウルハーモニー	-	魔力70	+125	-
青き魔女の杖	-	魔力72	+130	战争的武器屋
宝石の杖	430G	加护82	+146	-
ブラックアイズ	-	魔力84	+150	-
スターゲート	-	魔力87	+154	战争的武器屋
ロークの杖	不能売却	魔力89	+162	祝福硬幣50个
王女の杖	-	魔力92	+163	近況報告時随机获得
メルティエード	-	魔力97	+171	近況報告時随机获得
セクスウィスパー	-	魔力109	+188	近況報告時随机获得





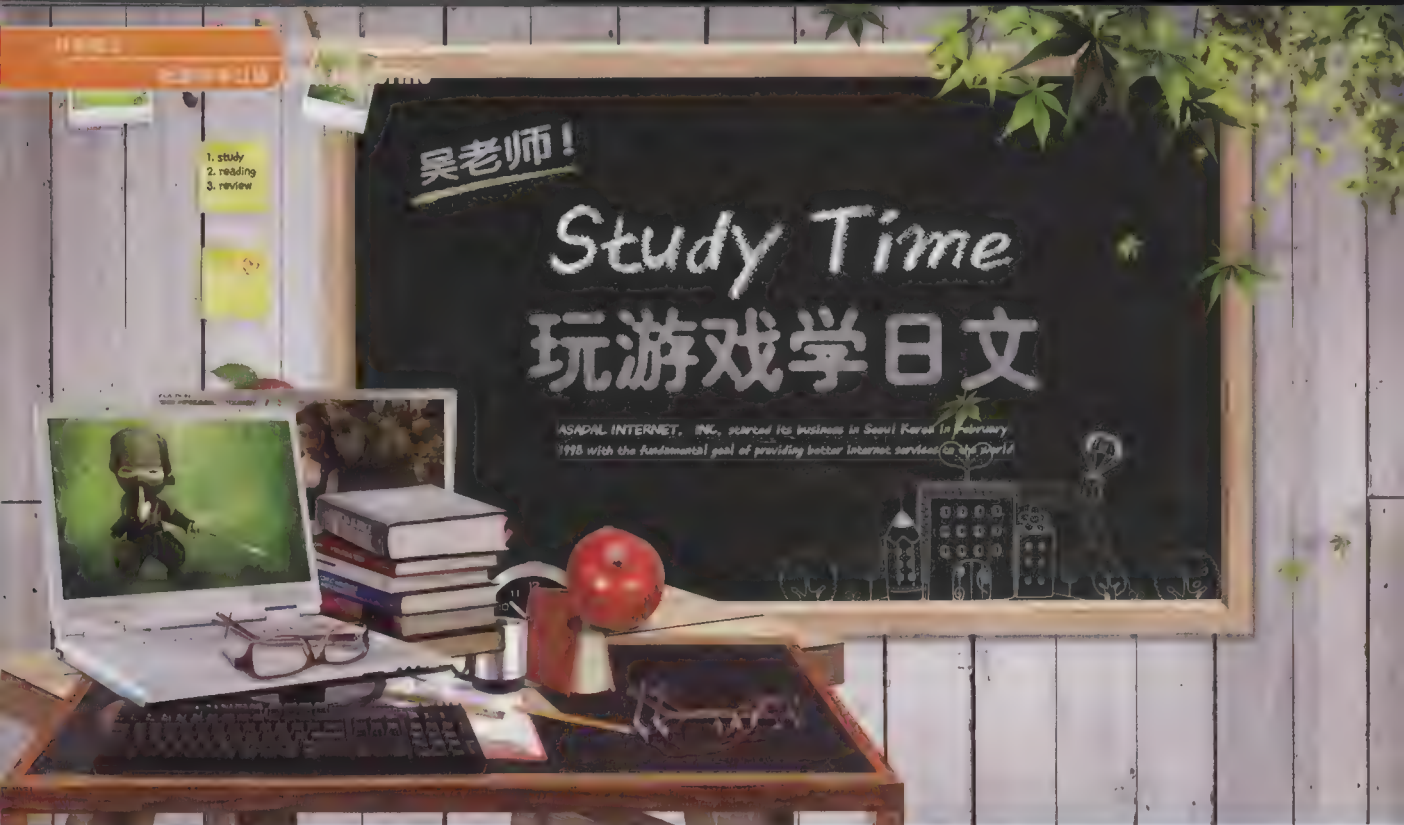
武器名称	価格	装备条件	攻击力	入手方法
ショートボウ	-	初期装备	+5	初期装备
狩人の弓	190G	技術23	+13	本国武器屋(LV1-4)
ロングボウ	250G	技術26	+22	ガウイール盆地武器屋 ソレスターの森武器屋 ガラス古戦場武器屋
カスタムボウ	250G	魔力23	+32	本国武器屋(LV9-12)
ハンティングボウ	260G	技術33	+38	本国武器屋(LV13-16)
コンボジットボウ	280G	技術36	+47	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古戦場武器屋 リズル海岸武器屋
毒殺の弓	290G	技術40	+55	本国武器屋(LV21-24)
ラビッドボウ	320G	技術43	+64	本国武器屋(LV25-28) 戦場の武器屋
テクニカルボウ	370G	技術47	+72	本国武器屋(LV29-32) ソレスターの森武器屋 ガウイール盆地武器屋
リードストレート	380G	技術51	+80	本国武器屋(LV33-36)
風切りの弓	390G	技術55	+89	本国武器屋(LV37-40)
賢者の強弓	410G	技術59	+97	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
幻象弓	-	魔力52	+101	褒賞
時雨の短弓	430G	技術63	+106	本国武器屋(LV45-48)
エルフィンボウ	440G	技術67	+114	本国武器屋(LV49-)
ヴェロシティ	-	技術76	+131	戦争の武器屋
オーリエイトボウ	-	技術74	+127	戦争終了時随机获得
大樹の雷弓	-	魔力59	+122	近況報告时随机获得ガウイール盆地
多弦弓	470G	技術81	+139	-
クロリアス	-	魔力67	+148	近況報告时随机获得
ウイングウェイ	-	技術88	+152	戦争報酬(潮)
カースブラッド	490G	技術91	+156	戦場の武器屋
ヘヴンシューター	510G	技術96	+164	戦争の武器屋近況報告时随机获得
アークフォルト	不能卖掉	技術94	+163	ルダリエ平原の石碑老人处
フェイルノート	-	技術102	+173	戦争の武器屋近況報告时随机获得
天竜の長弓	-	技術114	+190	近況報告时随机获得



武器名称	価格	装备条件	攻击力	入手方法
リードガン	-	初期装备	+4	初期装备
狩猟者の銃	220G	技術24	+12	本国武器屋(LV1-4)
暗殺者の小銃	220G	魔力17	+20	本国武器屋(LV5-8) \ ガウイール盆地武器屋 \ ソレスターの森武器屋 \ ガラス古戦場武器屋
ビースメーカー	280G	技術31	+28	本国武器屋(LV9-12)
片裂銃	290G	技術34	+36	本国武器屋(LV13-16)
カルバリン	310G	技術37	+44	本国武器屋(LV17-20) \ ベレンド鉱山武器屋 \ ガラス古戦場武器屋 \ リズル海岸武器屋
オートリピーター	320G	技術41	+51	本国武器屋(LV21-24)
必中の狙撃銃	350G	技術44	+59	本国武器屋(LV25-28)
スパイダー	-	魔力38	+63	褒賞
ドワーフの試作銃	400G	技術48	+67	本国武器屋(LV29-32) ソレスターの森武器屋 ガウイール盆地武器屋 ガウイール盆地武器屋
迷彩の狙撃銃	-	魔力48	+87	近況報告时随机获得
クロスバイパー	420G	技術52	+75	本国武器屋(LV33-36)
キラーヘイト	430G	技術56	+83	本国武器屋(LV37-40)
火炎銃	460G	技術60	+91	本国武器屋(LV41-44) \ リズル海岸武器屋 \ アラヴィウス山武器屋 \ ファウル丘陵武器屋
氷葬銃	-	魔力58	+114	近況報告时随机获得ガウイール盆地
ストライカー	480G	技術64	+98	本国武器屋(LV45-48)
ファルコネット	490G	技術68	+106	本国武器屋(LV49-)
ミラーージュ	-	技術77	+122	戦争の武器屋
音竜砲	-	技術82	+130	褒賞
レクイエム	540G	魔力66	+138	-
テンカウント	-	技術89	+141	褒賞
雷鳥の撃銃	550G	技術92	+146	-
ビリオド	不能卖掉	技術95	+152	近況報告时随机获得
神獣の装飾銃	580G	技術97	+153	近況報告时随机获得褒賞
アウエンジャー	580G	技術103	+161	近況報告时随机获得
エーズイ	650G	技術115	+173	近況報告时随机获得

武器名称	価格	装备条件	攻击力	入手方法
ボウガン	-	初期装备	+5	初期装备
クロスボウ	210G	技術22	+13	本国武器屋(LV1-4)
連弩	240G	技術25	+21	本国武器屋(LV5-8) ガウイール盆地武器屋 ソレスターの森武器屋 ガラス古戦場武器屋
アルバレスト	260G	技術29	+29	本国武器屋(LV9-12)
白銀の弓銃	280G	魔力27	+37	本国武器屋(LV13-16)
バリスタ	300G	技術35	+45	本国武器屋(LV17-20) ベレンド鉱山武器屋 ガラス古戦場武器屋 リズル海岸武器屋
ダークボルト	300G	技術39	+54	本国武器屋(LV21-24)
トイフェル	340G	技術42	+62	本国武器屋(LV25-28)
仕込み弓銃	370G	魔力40	+66	-
怪鳥の弓銃	390G	技術46	+70	本国武器屋(LV29-32) ソレスターの森武器屋 ガウイール盆地武器屋 ガウイール盆地武器屋
マッドクオレル	400G	技術50	+78	本国武器屋(LV33-36)
絡繰り弓銃	410G	技術54	+86	本国武器屋(LV37-40)
フロストボウガン	-	魔力50	+90	近況報告时随机获得
カタバルト	440G	技術58	+94	本国武器屋(LV41-44) リズル海岸武器屋 アラヴィウス山武器屋 ファウル丘陵武器屋
天幕の弓銃	-	魔力53	+98	-
アクトウイン	460G	技術62	+103	本国武器屋(LV45-48)
ウインドラス	460G	技術66	+111	本国武器屋(LV49-)
火炎十字弓	-	魔力60	+119	近況報告时随机获得ガウイール盆地
陽幻の弓銃	500G	技術80	+135	戦場の武器屋褒賞
ムーンクルセイダー	-	魔力68	+143	褒賞
ソウルイーター	不能卖掉	技術93	+159	ガラス古戦場の盗掘屋
クレインクライン	-	技術95	+160	近況報告时随机获得
パシレウス	-	魔力76	+172	戦争終了时随机获得
十字平弓	-	技術101	+168	近況報告时随机获得
竜翼の機械弓	-	技術113	+184	近況報告时随机获得





学习是枯燥的，游戏是快乐的，如果把学习融入到游戏当中，这就是所谓的寓教于乐吧。好吧，先用一句废话开个头。其实对于很多玩家来说，即使不懂日语，也是可以玩日文游戏的，因为现在查看攻略十分方便。但这种完全依靠攻略的玩法总感觉就是“机械”地玩，而不像玩中文游戏那样投入。当然，下文不过是入门知识和一些常用语句，即使大家都学会也达不到通晓游戏内容的程度。不过对于学习日语来说，入门是最关键的。一旦入门便可以自学了，以后提高起来会更快。本文通过发音和语法两部分，结合游戏的常用知识，相信对于玩家来说会更便于入门的学习。

## 发音篇

### 1. 平假名的清音

学习日语的第一步是掌握日语的读法，日语的发音分为清音、浊音、拗音以及特殊发音。我们常说的50音图，指的是日语发音中清音的部分。

平假名除一两个例外，均是从中国汉字的草书演化而来的。现代日语中，平假名常常用来表示日语中的固有词汇及文法助词，为日文汉字注音时一般也使用平假名，称为振假名。

平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音
あ	a	a	い	i	yí	う	u	wu	え	e	ei	お	o	o			
か	ka	ka	き	ki	ki	く	ku	ku	け	ke	kei	こ	ko	kou			
さ	sa	sa	し	si	xi	す	su	si	せ	se	sei	そ	so	sou			
た	ta	ta	ち	ti	qi	つ	tu	ci	て	te	tei	と	to	tou			
な	na	na	に	ni	ni	ぬ	nu	nu	ね	ne	nei	の	no	nou			
は	ha	ha	ひ	hi	hi	ふ	hu	fu	へ	he	hei	ほ	ho	hou			
ま	ma	ma	み	mi	mi	む	mu	mu	め	me	mei	も	mo	mou			
や	ya	ya				ゆ	yu	yu				よ	yo	you			
ら	ra	la	り	ri	li	る	ru	lu	れ	re	lei	ろ	ro	lou			
わ	wa	wa															

**注1:** 日语的发音没有声调，所有汉语拼音的发音均为一声

**注2:** 使用罗马字可以在使用日文输入法的时候将平假名打出来。和我们的拼音输入法是一样的

**注3:** き、ひ、せ这三个平假名在汉语拼音中没有对应的发音，表中的汉语拼音起只指导作用

**注4:** ゃ在汉语拼音中也没有对应的发音，yu的标音也比较牵强，应该是介于yu与you之间的发音。它与よ发音的区别就在于，ya在发音的时候是略微张嘴的，よ则完全没有张嘴的动作

心和人字在汉字使用中各有两种发音，除了表中给出的读音外，在句子中作助词时则分别发“和”和“的”音

罗马字中a-shi, ta-tsu, hu-to



## 2. 平假名的浊音

在原有的部分假名上添加标记，就创造出了浊音及半浊音。其中，浊音使用类似双引号的两个点作为标记，半浊音则使用圆圈作为标记。

平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音
が	ga	ga	ぎ	gi	gi	ぐ	gu	gu	げ	ge	gei	ご	go	gou			
ざ	za	za	じ	ji	ji	ず	zu	zu	ぜ	ze	zei	ぞ	zo	zou			
だ	da	da	ぢ	di	ji	づ	du	zi	で	de	dei	ど	do	dou			
ば	ba	ba	び	bi	bi	ぶ	bu	bu	べ	be	bei	ぼ	bo	bou			
ぱ	pa	pa	ぴ	pi	pi	ぷ	pu	pu	ぺ	pe	pei	ぽ	po	pou			

注1: ざ在汉语拼音中没有对应的发音，表中的汉语拼音只起指导作用。

注2: じ与ぢ的发音相同，ず与づ的发音相同。大多数词汇使用じ和ず。

注3: か这一行的发音在实际应用过程中有完全处理成鼻音的情况

非常著名的ACT游戏basara就是用罗马字拼写的，汉字可以写作“婆娑婆”，代表否定传统的权威，随心所欲自由豁达的生存意志。对应的假名是“ばさら”，试着念出正确的发音吧。



## 3. 片假名的元音、清音、浊音

片假名从中国汉字的楷书中取出符合声音的汉字的一部分简化而来，平安时代的初期为了训读汉文而发明。现代的片假名字形是在明治时代确定下来的。

日本在接受西方文化冲击时，并不像我们一样创造咖啡、可乐之类的新词汇，而是以使用片假名拼出读音的形式作为词汇使用，这类词汇被称为外来语。

片假名和平假名发音完全一样，在现代日语中主要用于拼写外来语及外国人名。由于片假名比平假名的书写更加规整，类似英文大写字母与小写字母的关系，片假名也经常用于文章标题、商店招牌等场合。另外，签名时如如果要表记假名时，也一般使用片假名书写。

片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音	片假名	罗马字	汉语拼音
ア	a	a	イ	i	yi	ウ	u	wu	エ	e	ei	オ	o	o			
カ	ka	ka	キ	ki	ki	ク	ku	ku	ケ	ke	kei	コ	ko	kou			
サ	sa	sa	シ	si	xi	ス	su	si	セ	se	sei	ソ	so	sou			
タ	ta	ta	チ	ti	qi	ツ	tu	ci	テ	te	tei	ト	to	tou			
ナ	na	na	ニ	ni	ni	ヌ	nu	nu	ネ	ne	nei	ノ	no	nou			
ハ	ha	ha	ヒ	hi	hi	フ	fu	fu	ヘ	he	hei	ホ	ho	hou			
マ	ma	ma	ミ	mi	mi	ム	mu	mu	メ	me	mei	モ	mo	mou			
ヤ	ya	ya				ユ	yu	yu				ヨ	yo	you			
ラ	la	la	リ	ri	li	ル	ru	lu	レ	re	lei	ロ	ro	lou			
ワ	wa	wa															

片假名与平假名相同，也在原有的部分假名上添加标记，创造出浊音及半浊音。浊音和半浊音同样使用两个点及圆圈作为标记。



平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音	平假名	罗马字	汉语拼音
ガ	ga	ga	ギ	gi	gi	グ	gu	gu	ゲ	ge	gei	ゴ	go	gou			
ザ	za	za	ジ	ji	ji	ズ	zu	zi	ゼ	ze	zei	ゾ	zo	zou			
ダ	da	da	ヂ	di	ji	ヅ	du	zi	デ	de	dei	ド	do	dou			
バ	ba	ba	ビ	bi	bi	ブ	bu	bu	ベ	be	bei	ボ	bo	bou			
パ	pa	pa	ピ	pi	pi	プ	pu	pu	ペ	pe	pei	ポ	po	pou			

ラブプラス，看着是不是眼熟啊，试着念出来就知道意思啦。

ラブ就是love，プラス就是plus。

另外还有ゼロノキセキ，猜猜是哪个游戏的副标题。

ゼロ念出来就是zero，零的意思。キセキ汉字可以写成“奇跡”或“轨迹”，它们的发音一样。ノ对应的平假名的就比较熟悉了，代表“的”或者“之”的意思，连起来就是零之轨迹。因为作为标题要包含外来语，所以完全被书写成了片假名。

ドラゴンクエスト的中文译名虽然是勇者斗恶龙，原意却是Dragon Quest，龙之探险的意思。



## 4. 特殊发音

日语中还包含二个特殊发音，即波音、促音及长音。

	平假名	片假名	罗马字
波音	ん	ン	n
促音	っ	ッ	(双写后一个音的首字母)
长音	あ、い、う(え、お)	ー	a、i、u(e、o)

首先介绍波音，波音通常接在其他假名的后面，形成一种组合音。比如まんの发音就类似汉语拼音的man，あん则类似汉语拼音的an，以此类推。需要注意的是，虽然极其相近，但是まん和我I man的发音还是略有不同，日语说出来的感觉更像是ma+n的感觉，并且发音所占的时间也是单个假名的两倍。另外かん、たん等组合有时会被发音成类似kang和tang的音，这种发音习惯可以简单理解为日本人an、ang不分就可以了，和我们ゆ、よ不分是一样的。

促音就比较简单了，就是指停顿一下，用缩小了的假名つ来表示。停顿的时间也应该与正常一个假名的发音时间相同。在动漫、日剧里经常能听到的しまった就是在しま和た之间添加了促音，罗马字表示促音的时候采用后一个字母双写的方式，しまった对应的罗马字为simatta，通常表示糟了、完了的意思。由于有促音的存在，日语在语言的停顿上相当敏感，所以在说一句日语之前，要想好了再说，中间不要随意停顿。

长音就是把一个假名的发音拉长为两个假名的意思，因为日语的发音都是以元音结尾的，所以听起来就好像是在原有发音的结尾，多发了一个元音一样。片假名中统一使用一条横线来表示，平假名则根据原假名所在的列，使用元音来表示。1945年日本战败以后，大力推行教育改革时，规定え段和お段的假名在表示长音时也分别使用い和う来表示，但仍保留了部分词汇使用え和お来表示长音，比如我们经常听到的“その通(とお)りです”中通り这个词仍然使用お来表示它的长音，表示“正是那样”的意思。

接下来，试着读一下下面的日语吧：

### 1. 龍(りゅう)が如(ごと)く

如龙系列的游戏标题，汉字“龍”的发音使用到了拗音りゅの长音。

### 2. ワンダと巨像(きょうぞう)

旺达与巨像，片假名与平假名组合的同时，“巨(きょう)”的发音使用了拗音。

### 3. 読(よ)み込(こ)み中(ちゅう)

类似Loading的意思，玩游戏中经常能看到的文字，通常出现在屏幕右下角。

## 5. 拗音

拗音是使用い段假名与小写的や行假名组合而形成的发音，与波音不同的是，拗音之占用单个假名的发音时间。尝试一下下面日语的发音吧：

平假名	片假名	罗马字	汉语拼音	平假名	片假名	罗马字	汉语拼音	平假名	片假名	罗马字	汉语拼音
きゃ	キャ	kya	kia	きゅ	キュ	kyu	kiu	きょ	キョ	kyo	kiao
ぎゃ	ギャ	gya	gia	ぎゅ	ギュ	gyu	giu	ぎょ	ギョ	gyo	giao
しゃ	シャ	sha	xia	しゅ	シュ	shu	xiu	しょ	ショ	sho	xiao
じゃ	ジャ	ja	jia	じゅ	ジュ	jyu	jju	じょ	ジョ	jyo	jiao
ちゃ	チャ	cha	qia	ちゅ	チュ	tyu	qiu	ちょ	チョ	tyo	qiao
にゃ	ニャ	nya	nia	にゅ	ニュ	nyu	niu	にょ	ニョ	nyo	niao
ひゃ	ヒャ	hya	hia	ひゅ	ヒュ	hyu	hiu	ひょ	ヒョ	hyo	hiao
				びゅ	ビュ	byu	biu	びょ	ビョ	byo	biao
りゃ	リャ	rya	lia	りゅ	リュ	ryu	liu	りょ	リョ	ryo	liao

注1：由于拗音的发音比较特殊，きゃ行、ぎゃ行、ひゃ行以及にゃ、びゅ都没有对应的汉语拼音，表中的汉语拼音只起知道作用。

注2：おゃ一列已经废弃，残留使用的也很少，并且发音与じゃ行相同，所以表中没有列出。

注3：所有きゅ列和きょ列的拗音经常是以长音出现的，在表示长音时统一使用う。罗马字只要在后面加上u就可以了。

## 6. 用于外来语的特殊发音

在日语中还有一些专门服务于外来语的特殊发音，这些发音没有平假名的形式，生活中并不常用，但在许多英文标题的游戏中，经常能够看到。

比如最终幻想的日文标题就为“ファイナルファンタジー”，ファイナル对应final，ファンタジー则对应fantasy。其中“ファイ”和“ファン”的发音只在外来语中出现，ファ发汉语拼音fa的音，ファン则类似汉语拼音fan的发音。

## 7. 总结

至此，你掌握了日语中所有的发音方法，接下来的任务就是尽量的熟练它，下面举出一些游戏中经常能够听到看到的单词或句子，有些句子是可以经常在游戏中听到的，试试你读出来的发音和游戏中的一样不一样吧。

### 1. はい、いいえ、キャンセル

前两个可以说是在游戏中出现频率最高的两个词汇了，相当于英文游戏里的yes和no。有时也会出现キャンセル，对应的英文是cancel，取消的意思。

### 2. オプション、オン、オフ、あり、なし

大多数游戏的系统菜单都会有オプション这个选项，其实就是option，进去以后可以调整很多系统的设置，有些项目你可以选择オン或者オフ，也就是有或者无，也有可能是あり或なし，它们分别表示“有”和“无”。

### 3. セーブ、ロード、オートセーブ、データ、システムデータ

セーブ就是save，ロード就是load，オートセーブ则是auto save，表示自动保存，玩语言文字类的游

戏时候，它们尤其重要。同理，データ表示data，存档的意思。システムデータ表示system data，也就是系统存档。

### 4. ログイン、登録(とうろく)、ユーザー名、パスワード、メールアドレス

如果你玩的游戏需要登录日服联机，这些词汇将是你最初就接触到的，日语的“登録”表示注册，“ログイン”念出来就是login。你需要先“登録”个帐号，然后“ログイン”。在注册用户的时候，“ユーザー名”代表user name也就是用户名，パスワード代表password也就是密码，メールアドレス则表示mail address，即邮箱地址。

### 5. 敵将(てきしょう)、討(う)ち取(と)つたり。

玩无双类游戏最常见的一句话，男性角色在战场上随便干掉一个有名字的武将时就能听到这句配音，通常女性角色则是“敵将(てきしょう)、討(う)ち取(と)りました”，从说话的口气上会稍微礼貌一点。

### 6. いざ、尋常(じんじょう)に一本目(いっぽんめ)

胜负(しょうぶ)。

侍魂的经典开场白，“尋常(じんじょう)に勝負(しょうぶ)”的意思是堂堂正正的比赛，“一本目(い

っく”和“一本”两个汉字组合在一起的时候发生音便，从而产生促音，所以罗马字的英文标题才会是Tekken，双写了k。

最终幻想13中女主角的名字实际上就是用片假名把英文单词的发音拼了出来。对应的英文是Lightning。日语中经常把ing结尾的英文以ング结尾，例如在介绍游戏方法时经常出现的单词タイミン

### 3. 無双(むそう)OROCHI

chi=ti、tsu=tu，所以OROCHI就是おろち，汉字可以写作“大蛇”。



起知道作用。

注1：由于拗音的发音比较特殊，きゃ行、ぎゃ行、ひゃ行以及にゃ、びゅ都没有对应的汉语拼音，表中的汉语拼音只起知道作用。

注2：おゃ一列已经废弃，残留使用的也很少，并且发音与じゃ行相同，所以表中没有列出。

注3：所有きゅ列和きょ列的拗音经常是以长音出现的，在表示长音时统一使用う。罗马字只要在后面加上u就可以了。

注1：由于拗音的发音比较特殊，きゃ行、ぎゃ行、ひゃ行以及にゃ、びゅ都没有对应的汉语拼音，表中的汉语拼音只起知道作用。

注2：おゃ一列已经废弃，残留使用的也很少，并且发音与じゃ行相同，所以表中没有列出。

注3：所有きゅ列和きょ列的拗音经常是以长音出现的，在表示长音时统一使用う。罗马字只要在后面加上u就可以了。

つぼんめ)”表示第一回合。

### 7. 上手(じょうず)に焼(や)けました。

怪物猎人系列的代表配音，每次烤肉成功你都能听到它。“上手に”表示好的、高明的，“焼けました”表示烤肉完成，连起来的意思就是“干的漂亮！”。

### 8. スーパーロボット大戦(たいせん)、底力(そ、ちから)、直感(ちよつかん)、気合(きあい)

第一个是超级机器人大战的标题，后面是三个在游戏中比较常见的精神技能，“底力”的意思是潜力，“直感”就是直觉，“气合”则是气势的意思。

### 9. 敵(てき)は本能寺(ほんのうじ)にあり。

在鬼武者和战国无双等反映战国时代题材的游戏中反复出现的经典台词，意思是敌人在本能寺。

10. 未来(みらい)が見(み)えなくて、悔(こわ)いから、未来(みらい)が見(み)えてしまって、悲(かな)しいから。目(め)を閉(と)じて、やさしい思(おも)い出(で)にひたつてしまふ。

最终幻想13预告片中，斯诺和塞拉看烟火时让我印象比较深的一句台词，因为看不到未来所以畏惧，因为看到了未来却又悲伤，闭上双眼，沉浸在纯真的回忆之中。





## 1. 独立词与附属词

学习语法的目的是为了读懂句子的意思。日语从语言形态的角度上讲，区别于汉语及英语，属于粘着语。形象地说，就是在一个句子中，在一些有实际意义的单词后面会跟随一些“小尾巴”，这些“小尾巴”决定它前面单词在句子中起着怎样的作用。也有人形容这些“小尾巴”就好像是竹子的竹节。比如“敵は本能寺にあり”这句话，“敵”和“本能寺”显然是有实际意义的单词，“あり”类似中文“有”的意思，也是有实际意义的。而“は”和“に”则分别是“敵”和“本能寺”的“小尾巴”，并没有独立的含义。“は”将“敵”提示为主语，“に”则结合“あり”将“本能寺”提示为主语存在的场所。所以整个句子才被翻译成敌人在本能寺。

因此，在日语的语法中，可以将所有的单词笼统的分为两类，一类是独立词，即是有实际意义的单词，通常可以独立构成一句话，另一类是附属词，负责起到“小尾巴”的作用，必须依附于独立词才有意义。

## 2. 体言

在日语中有体言和用言的概念，其实体言指的就是独立词中的名词、数词、代名词，比如前面提到的“敵”和“本能寺”就都是体言。体言在句子中起到何种作用，通常完全依赖于附属词。

下面介绍一些常见的附属词以及他们常用的含义。

附属词	含义
は	提示主题
が	表示主语
の	修饰体言
を	表示动词的宾语，表示动作移动或经过的场所，表示经过的时间或时间点。
に	表示存在的场所、动作发生的时间；表示动作的目的、对象；表示被动的作用来源。
へ	表示动作的目标、方向。
と	表示动作所需要的对手、对象或动作的共同进行者，表示比较的对象 表示事物转变的结果、表示引用、思考。
で	表示动作、作用的场所或范围；表示时间的范围和期限；表示动作、作用的手段或材料；表示原因。
も	暗示其他同类事物的存在，相当于汉语的“也”；并列、列举、强调语气。
から	表示时间、空间的起点；表示动作、作用的起源、起因（原因）；表示事物构成的材料或要素。
ので	表示客观原因。
ても	表示逆接条件，相当于汉语的“即使”、“虽然”。

下面看一个例句，“この世(よ)に無理(むり)はありません”中的“この世”表示这个世界，“無理”是很难办到、勉强的意思，“ありません”的意思是“没有”。“に”表示存在的场所，“は”表示主语的同时提示主题。所以整句话的意思是世上无难事。很简单吧？

**注1：**主题和主语是两个概念，宾语可以作为主题，甚至动作的场所也可以作为主题，当同时需要表示主题和主语的时候仅使用“は”，其他情况则可以联合使用两个附属词，比如“をは”、“には”、“へは”、“で”等都是可以的。

**注2：**有时也有用の、から表示主语的情况





根据用言的原型可以推出它的变形, 再接以不同的补助成分, 就形成了动词常用的形态以及含义。所有动词都是以う段假名结尾的。

原型詞尾	変形詞尾及接辞 (命令、否定、请求、正在进行/状态、过去/完成、礼貌、希望、劝诱/推量、假定)	举例
する	せよ(しろ)、しない、してください(しなさい)、している、した、します、したい(したがる)、しよう、すれば	勉強(べんきょう)する
す	せ、さない、ください(しなさい)、している、した、します、したい(したがる)、しよう、せば	返(かえ)す
つ	て、たない、つてください(ちなさい)、つている、つた、ちます、ちたい(ちたがる)、とう、てば	待(まち)つ
う	え、わない、つてください(いनाさい)、つている、つた、います、いたい(いたがる)、おう、えば	貰(かう)
ぶ	べ、たない、んでください(びなさい)、んでいる、んだ、びます、びたい(びたがる)、おう、べば	学(まな)ぶ
む	め、たない、んでください(みなさい)、んでいる、んだ、みます、みたい(みたがる)、もう、めば	住(す)む
ぬ	ね、たない、んでください(になさい)、んでいる、んだ、にます、にたい(にたがる)、のう、ねば	死(し)ぬ
く	け、かない、いでください(きなさい)、いでいる、いた、きます、きたい(きたがる)、こう、けば	行(い)く
ぐ	げ、がない、いでください(ぎなさい)、いでいる、いだ、ぎます、ぎたい(ぎたがる)、こう、げば	泳(およ)ぐ
る (一段)	ろ、ない、て、た、ます、たい(たがる)、よう、ば	見(み)る
る (五段)	れ、らない、つて、つた、ります、りたい(りたがる)、ろう、れば	知(し)る

**注6:** 劝诱可以理解成轻量级的命令, 比如“行(い)こう行(い)こう”就是“走吧走吧”的意思。

原型词尾	变形词尾 (否定、过去/完成、假定、修饰体言、修饰用言)	举例
い	くない、かった、ければ、い、く	優(やさ)しい

原型词尾	变形词尾 (否定、过去/完成、假定、修饰体言、修饰用言)	举例
だ	でない、だった、ならば、な、に	本当(ほんとう)だ

[illegible]



## 4. 敬语

敬语在日语中相当重要，日本人很习惯对他们的长辈使用敬语，而玩家就是游戏厂商的顾客，所有游戏中的许多提示语都普遍使用敬语。

用PSP随便进入一个日式游戏，然后退出，就能看到一句标准的日语敬语“しばらくお待ちください”。“しばらく”表示片刻、一会儿的意思，这个句子的意思是请稍等片刻。正常让别人稍等的说法应该是“しばらく待(ま)ってください”或“待(ま)ってください”。敬语首先在“待(ま)ち”的前面加上了“お”表示对对方动作的尊敬，然后将原有“ってください”的接续替换为类似礼貌语的接续方法，这样就构成了敬语的请求表达。如果你没有听清楚“お”的发音，通过结尾的接续方式也可以得知这是一句敬语。敬语的请求表达在游戏中经常出现，比如如果你想让你按什么按钮，可能就会用到“お押(お)してください”。



## 5. 总结

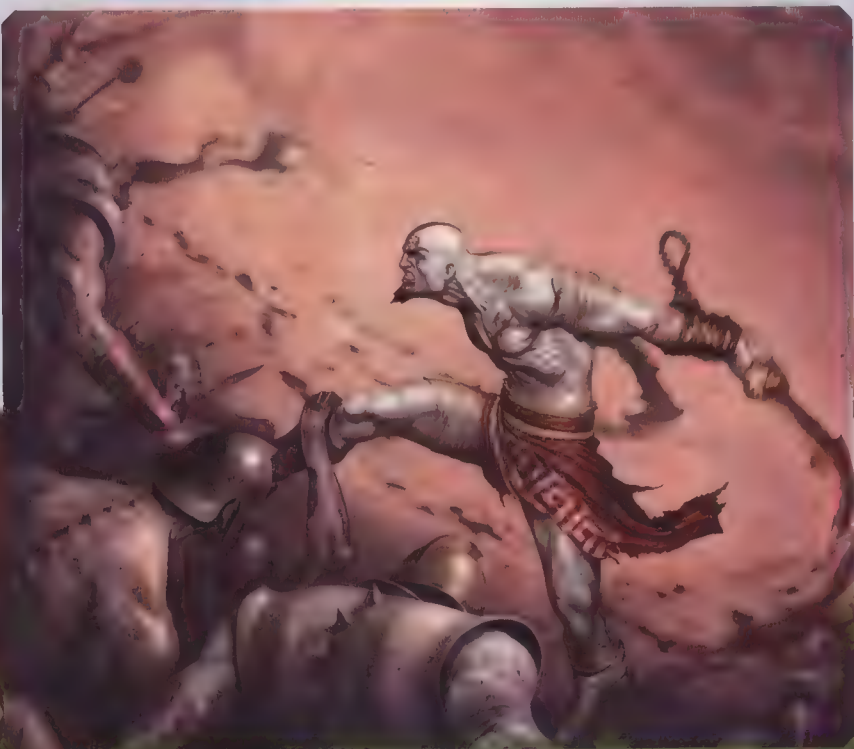
最后让我们尝试分析最终幻想纷争试玩版中两个比较长的句子，来验证对语法的学习。

1. 本(ほん)ゲームはオートセーブ機能(きのう)に対応(たいおう)しています、オートセーブを行(おこな)っている間(あいだ)はメモリースティックTMアクセスランプが点滅(てんめつ)しますので、記録(きろく)メディアを抜(ぬ)いたり、本体(ほんたい)の電源(でんげん)を切(き)ったりしないでください。

这句话是游戏启动时的系统提示，“対応(たいおう)しています”表示状态并且使用了礼貌语，“行(おこな)っている”表示正在进行的同时修饰后面的“間(あいだ)”，连起来就是“执行期间”的意思，“点滅(てんめつ)”的意思是闪烁，“たり”的接续方法与表示过去时的接续方法相同，意义是列举两个并列的动作，整体大概意思是“本游戏对应自动存储功能，执行自动存储时会闪烁存储信号灯，请不要拔出记忆卡或切断主机电源。”

2. 彼(かれ)らは自(みずか)らの運命(うんめい)を自分(じぶん)たちで決(き)めた、そう、死(し)ぬことを怖(おそ)れずに、死(し)に直面(ちよくめん)する恐怖(きょうふ)を知(し)らずに。

这句话是游戏开场CG的旁白，“自分(じぶん)たちで”中的“で”提示了动作的手段，“死(し)ぬこと”是动词的原型修饰了一个形式体言，表示“死这件事”，“死(し)に直面(ちよくめん)する”里面的“に”指动作的对象，“恐怖(きょうふ)を知(し)らずに”里的“を”指定了动词的宾语。整句话大概的意思是“他们自己来决定自己的命运，对，不畏死亡地，不知直面死亡恐惧地（战斗）。”





# 非正常人类の 游戏研究中心

游戏选取日期  
9.9-9.21

主任

宇多田



最近被《生化危机》和《战神》这两个复刻游戏搞的死去活来，因为年底前要玩的游戏实在太多，为了不积压太多存货，我打算在这个月内搞定这俩货。另外SSF4白金奖杯到手，目前算是搞定的只有《战神》的奖杯，想要弄和次游奖杯还真不是件容易的事情，毕竟这俩游戏得找一些时间。不过最近把SSF4搞定了，事情似乎没那么难办。心的一件事啊……话说自从白金突破50之后，我的奖杯数量是呈指数级增长的，看着那一个个奖杯一个个入账，我这羡慕嫉妒恨啊！

科员

百发百中



呼吸着新鲜空气，又到了每周一次的选片时间了，最近气温有些下降，天儿有点冷，但是丝毫没能阻挡住我对游戏的狂热热情。今天选片的时候，我挑中了《战神》和《生化危机》，这两款游戏都是我非常喜欢的，尤其是《战神》，它让我想起了很多美好的回忆。《无尽传说》和《战争机器》的最新作更是为本次评分增添了不少亮点。这款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。这款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。这款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。

清洁工

小妖



最近一段时间玩了PS3上的几款游戏，其中有一款叫《战神3》的游戏，这款游戏让我想起了很多美好的回忆。这款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。这款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。这款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。

被研究

赤眼



最近玩的几款游戏里，《战神3》和《生化危机》这两款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。这款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。这款游戏的热度，所以，乍一看到这款游戏的时候，我就觉得它是一款非常不错的游戏。

29分

死亡岛



PS3

Deep Silver  
2011年9月9日  
动作

1-4人  
18岁以上

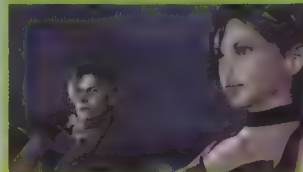
游戏讲述了一座岛屿上，所有游客和居民因为受到某种病毒感染成为丧尸，这些丧尸拥有超越人类极限的力量，被他们咬伤的人很快也会变成丧尸，如果玩家想活着逃离这里，必须学会使用武器来保护自己。

推荐人群

恐怖游戏爱好者；  
喜欢L4D的玩家；  
联机求生人群；  
丧尸控

31分

生化危机  
重生精选集



PS3

CAPCOM  
2011年9月8日  
冒险类

1人  
17岁以上

本作是集合2001年3月推出的《生化危机 代号维罗妮卡 完全版》和2005年1月推出的《生化危机4》两款游戏内容的复刻合集，完整收录了各版本游戏中的全部章节，游戏画质也提升到了720P的水准。

推荐人群

《生化危机》忠实FANS；  
不在乎本作奖杯的玩家；  
追求恐怖感的人；  
一路走来的老玩家

本作初看上去很有《求生之路》的感觉，之后游戏上又感觉很像《丧尸围城》，硕大的一个岛屿随便玩家怎么跑，各种各样的东西都可以拿来当作武器使用，一边提升自己角色的等级一边挑战更高威力的敌人，玩着玩着我却忘记要逃离这个岛屿了……话说本作最大亮点应该还是多人联机部分吧，这里又再一次的和L4D模式相似，约几个朋友一起肆虐丧尸岛吧！

黑马中的战斗机哦！虽然画面欠佳，但是却很有意思，有趣的支线任务和技能升级系统，游戏的故事背景也很有意思，巴布亚新几内亚沿海，一听这地名儿就特来劲吧朋友们！本作特别适合晚上或者深夜把玩，游戏中尸体的叫声和怪物的吼声简直让人嗨到不行，如果这还不能让你尽兴，那么断肢、残臂、血肉横飞的场面也是一波未停一波又起，未成年慎入的说。

一款整体如L4D般的游戏。其中主线情节十分平淡，整体画面表现很是一般，过场动画中人物显得有些僵硬。本作中也没有机关枪等武器，需要用生活中的东西来武装自己，这也使战斗表现更加真实。每次来到一个新场景，都会听到僵尸在后面追逐的声音，紧张感十足。第一人称视角在战斗中表现不错，但在游戏中黑暗区域移动时反而会让自己有晕眩的感觉。

一部名不见经传的小作品，说实话我在看到这个评分之前连这作品的名字都没听说过。丧尸围城的病毒题材也不少见，说真的没太大新意。剧情上也没有特别的看点，而本作的卖点联机对某银来说也没有太大的吸引力，再者说这种豪放自由的美式风格果然也不是对我的胃口。总而言之，喜欢丧尸无双或是聚众同乐的玩家们或许能在这里找到属于自己的乐趣吧。我就算了。

给这款游戏评分很难，首先这两款都是寄托着我很多回忆的游戏，另外BIO4是上三真司拼尽心血的心血结晶。可玩了游戏你会发现很多问题，首先是那变动的面目全非的奖杯列表，其次是安装完发现这就是俩PSN下载游戏，接着是早已熟悉了BIO5操作的你发现原来的游戏控制真的很难，种种迹象表明虽然游戏经典，但也只适合我们这些老玩家怀旧。

在看到这款游戏之前，曾经有了先入为主的念头，因为有网友论坛说这是CAPCOM的刷钱把戏。不过，喜欢、就会注入感情在里面，不管有多“刷钱”，都会毫不在乎地摸到怀里……好吧，言归正传，虽然说的画面表现力不是很强，音效方面似乎也没什么变化，但神作就是神作，况且还是HD化的神作，别说玩了，光是在一边静静地看都非常满足的说，哇哇哇。

对于这次《生化危机HD》版，游戏给自己第一印象就是动态光源效果表现不错，在4代的村中还可以看到水雾，而整体画面却如同PC+补丁的升级版，毕竟CAPCOM这次是HD又不是重制。游戏流程并无改变，相信大家之前已经在各个版本上游玩多次，此作拿奖杯再怀旧好了。自己真不明白自己已经各平台怀旧好几遍的游戏，厂商咋还能拿来卖钱啊？

生化系列的素质自不必说，不过这次仅仅是高清化重制而已，内容和原先几乎完全没有任何差别。貌似奖杯方面和预告相比不是很给力，不过这不是奖杯控的我毫无干系。话说卡表的画质真的是让人很无语啊，仅仅是提高那么一点点的分辨率（虽然或许不是一点），说实话让人感到诚意不是很足。好吧，能在高清主机上重温经典，作为老玩家或许应该就此满足了。



37分

## 无尽传说



PS3

NBGI  
2011年9月8日 1-4人  
角色扮演 全年龄

本作是传说系列的15周年纪念作品（第一作是1995年未能在SFC上发售的《幻想传说》）。游戏首次同时请到系列两位老班底插画师藤岛康介与猪股睦美一同设计角色形象，而本作质量也绝对是一流水准。

**推荐人群** 传说系列FANS；  
AYU控；  
喜欢猪股睦美老师人设的人；  
喜欢藤岛康介老师人设的人……

发售当天出货量就突破50W大关，可见本作积攒了多少的人气，藤岛康介与猪股睦美合作设计游戏角色造型也是有史以来第一次，再加上超人气歌手滨崎步献声主题曲，这款游戏说不好玩有谁会相信？游戏中双主角的设定是传说系列首次使用，画面神马的大家绝对可以放心，战斗部分依旧是传说独有的模式，喜欢传说系列的玩家绝对不可以错过本作！

早就期待这部藤猪双人设游戏的面世了，可能是从小就特别喜欢日式RPG游戏的原因吧。当听到游戏音乐的一瞬间，隐藏在我内心深处RPG之魂就被点燃了。引用一个朋友的话，就是“系统各方面都不错、集大成之作、首周五十二万的销量就能说明问题。”RPG游戏最注重代入感，我在试玩的时候也有浑身过电一般的感觉，在此，推荐给所有日式游戏爱好者！

终于等到这款游戏了，不愧是庆祝《传说》系列十五周年之作。清新的画面，可爱的人设（最喜欢精灵米拉了），加上战斗时华丽的必杀技特效，对此类RPG拥有大爱的自己早已深深吸引。由滨崎步演唱的主题曲，也十分符合游戏的主题曲。在连携模式下，彼此辉映的光芒配合炫目的魔法使战斗更具代入感。喜欢此类RPG游戏的玩家，一定不可以错过本作。

怎么说呢，传说到底是传说，除此之外以上以下什么都不是。满天的DLC啊，虽然很多其实都不错吧。猪股睦美和藤岛康介两位大师的合作确实很给力，美少女美少年美大叔美大爷齐聚一堂，你还想要什么？双主角这点虽然是新尝试，但是系统意义并不是太大？而且没有多结局（或是说没有对应各个角色的结局），队伍人数只有6人略少，且没有隐藏人物等等，让人稍有些失望。

31分

## 战神起源



PS3

SCE  
2011年9月13日 1人  
动作 18岁以上

本作是PSP上两款战神作品《奥林匹斯之链》与《斯巴达之魂》的复刻版，游戏画面配合PS3机能也提升到了全新的水准，更支持3D显示输出，最重要的是至此《战神》系列全部作品都已登录PS3平台。

**推荐人群** GOW系列FANS；  
崇拜奎爷的人；  
动作游戏爱好者；  
各种奖杯控

相比《生化危机》而言，本作这样的复刻才算是良心。PSP的游戏移植到PS3上，其实一开始我并没期望游戏画面如何如何，但是在游戏之后不由感慨制作组的用心，我们不难发现有些人物建模都是重新绘制的。游戏手感依旧不错，有了右摇杆可以做出更漂亮的躲避动作。游戏流程没什么变化，依旧短的可怜。最后补充一点：这游戏的奖杯才叫厚道啊！

棒、好、厉害、美……这些美好的词汇在《战神》这款超级无敌神作的面前已经变得暗淡无光。而且游戏中“精彩”的部分一如既往的“精彩”，为了验证HD化的程度，我迫不及待飞速玩到了战神对付两位赤裸全身的美女BOSS一挑二的“精彩”场面，那个节奏配上高清画面再趁声音和震动感十足的视觉抖动，作为试玩者的我，心中也不小鹿乱撞般一阵乱跳呢。

令人期待的《战神HD版》终于来了，自己也赶在第一时间感受了这款游戏。游戏画面果然比PSP上强出不少，但要说完全上升到次世代水平，个人认为这次炒冷饭的诚意还没到那一步。游戏中战斗依然爽快，音效依旧给力。对于喜爱《战神》系列的玩家来说，本作很具收藏价值。而就在游戏发售之前，自己也早早就开始了《战神》系列的全回顾之旅。

又一部高清化。回想当年《落日的悲怆曲》（日版名）发售时还在上大学，当时纠结玩日版还是美版，结果听到日版奎爷的声音之后果断选了美版……而《斯巴达之魂》发售时已经在电软了，时间过得真快。如今重温旧作，我想说其实有些细节做得还是相当不错的，譬如说各种火把处喷薄而出的火星，非常到位。嘛，说到底不过是高清化而已，内容还是和原来一样的呢。

35分

## 战争机器3



XBOX

Microsoft  
2011年9月20日 多人  
第三人称射击 18岁以上

本作是全球累计销量突破千万的《战争机器》系列最新作，在游戏中玩家将体验充满希望、生存、兄弟情谊的最终章故事，我们的主角马克思所率领的D小队必须在分秒必争的情形下，将人类从大灾绝惨剧里拯救出来。

**推荐人群** 系列游戏拥簇者；  
美式游戏爱好者；  
网战控；  
手里有XBOX360的兄弟姐妹们

虽然我没XBOX360，但也蹭着体验过前两作的魅力。大家不要只看到美式游戏表面上的血腥与暴力，当你深入其中之后会发现，这里有出色的故事剧情，这里有让人感动的兄弟情义，这里有我们想要的一切元素！作为所谓三部曲的最后之作，不管你愿不愿意，结局就这样摆在那里，之后还会有续作？这个问题我想只要玩过本作的人心里都会很清楚吧。

吊爆了的大作，没的说。才刚刚试玩上手就已经开始在想“今天完全不想工作了”的游戏，本月让人最震撼的作品没有之一。虽然怪物很多，但是打死以后却没有什么残肢断臂留在地上那么恶心、处理的很干净。音效依然很霸气。动作干净利落，没有那么多多余的要素，巨型怪物的登场非常有震撼力。另外，游戏中的真人配音也为本作添色不少，绝对意义的神作。

四人合作模式的加入，又使这款游戏整体素质提高不少。整体看来游戏画面表现出众，背景音效也继承了游戏一贯的高品质。在群袭模式下，面对一波接一波的敌人攻势，战斗十分激烈。武器方面，个人认为双管散弹枪和狙击枪十分好用，可以对敌人造成相当大的伤害。剧情与前作紧密相连，最终决战也在本作中展开，喜欢战争机器系列的玩家不可错过。

不能不说，这款《战争机器3》是个很火爆的游戏。前两作赤银也有玩过，和之前相比画面上确实有了一定的进化，少了些尖锐的光感，看上去更加和谐与写实。系统方面赤银没有仔细研究，不过貌似增加了不少有用的动作。剧情上由于语言障碍就不多说了，不过看上去很霸气就是了。连不擅长射击类游戏的赤银都要蹭上玩一玩，大家也知道这游戏的素质了吧？有360的朋友就不要错过了。

## 研究中心公告

九月里宇多田玩的都是些HD复刻版游戏，在这里我要重点说一下《生化危机 重生精选集》，从这款游戏发售之前流出的奖杯列表来看本作绝对是奖杯神作，我的很多PSN好友也都冲着那华丽的金杯数预定了这款游戏，可谁知道当游戏到手后我们才发现，那大片的金杯都变成了铜的，两个白金也消失不见了，这哪是什么奖杯神作？简直是坑爹神作啊！在朋友纷纷大喊上当，我盯着手里用一千大洋买来的限定版……算了，买都买了抱怨也没用，只要游戏好玩就可以！抱着这样的心情我开始了游戏，可是殊不知时隔多年重玩这两款作品，遇到的却是这样那样的不习惯，就拿BIO4来说，上弹时候不能移动，换武器需要进入主菜单，而且在主菜单里还不可以换弹夹，瞄准也很别扭，明明感觉瞄准了，可是开枪之后发现打的全是敌人身边的空气……之前那个在我眼中无可挑剔的游戏现在却可以找出这么多缺点，果然我是被现实如今的游戏宠坏了吗？不过就像我在评分里说的一样，即使有这么多不足，但这两款游戏依旧是经典中的经典，从未改变！

## 评分细则：

-  40满分——能研究我们的患者
-  36-39分——完全康复的患者
-  32-35分——轻度康复中患者
-  28-31分——轻度抑郁型患者
-  24-27分——严重暴力倾向者
- 24分以下——放弃治疗的患者



# くまの部屋



小熊专栏不知不觉已经到了第三十期！上期刚在专栏的卷首里提到蚊子增多的事，之后北京就瞬间降温了，现在蚊子神马的连个影子都见不到，不过还是要感谢咱编辑部新来的美编小天天同学，你借给我的电蚊香相当管用！告别了蚊子之后没消停几天，编辑部里小强又开始活动了，貌似我已经有好多年没有见过这些小家伙出没，不知道为什么这几天在文编工作室和美编工作室里都多多少少见到了几只，宇多田的老家距离北京也就100公里，可是我在那边从小到大大都没有见过小强，幼稚的我本以为这东西只有南方潮湿的地方才会有，没想到来北京之后真的是大开眼界，我属于非常厌恶这种小虫子的人群，所以极度受不了小强在我的地盘出没，咱的方针政策就是“见一只杀一只”，可是话说回来这玩意儿居然还会装死！有一次我分明是踩死了一只小强，没想到过了一会发现这货好像什么都没发生一样转个身爬走了，对于小强顽强的生命力我是由衷的佩服啊……

这次杂志主打东京电玩展，攻略的页码有所减少，所以我负责的《战神 起源》攻略出现了页码不够用的情况，宇多田不愿将剩下的部分留到下期杂志上，因为这样会使得本来时效性就不给力的杂志更加没有时效性，所以我将攻略中没能刊登的部分放到了我的专栏里面。虽然本作是一款复刻作品，但是因为增加了奖杯，所以需要研究的东西还是很多的，感谢SCE能为我们玩家带来这样一款作品，感谢《战神 起源》简简单单就送给了我两座白金奖杯，也请读者原谅我的这期专栏变成了游戏攻略，那么本期「くまの部屋」的主题就是“斯巴达补充”。

## 战神 斯巴达之魂——诸神的挑战攻略——



### 阿瑞斯的试炼其一 六度寻死

这个挑战是要求玩家在不死的情况下打开场景中的六个宝箱，初期敌人只有狗狗，后期会有巨人登场，初次上手感觉这个挑战有些难度，因为场地内的敌人是不停刷新的，所以打算清空敌人之后再慢慢开宝箱这种方法是行不通的。其实只要找到方法这个挑战可以说简单的让人发疯，方法就是方向键+释放的魔法“厄里厄斯降罪”。挑战一开始可以快速开启一个箱子，之后狗狗登场时先不要释放魔法，毕竟魔法值不是无限的，初期狗狗少的时候用普通攻击即可找出空当再开一个宝箱，当你觉得敌人多的不足以制造空当的时候就把它们引到一起，释放一个“厄里厄斯降罪”，趁着魔法控制敌人的时候快速打开箱子，一个魔法差不多可以打开一个箱子，这样的话本挑战瞬间难度全无。

### 阿瑞斯的试炼其二 四面受敌

本关可以说就是正常的杂兵战，没有任何限制的情况下只要在自己被打死之前干掉所有敌人即可。初期敌人中的鸟人用O键一击必杀，不过要注意她的冷冻光线，被长时间照射之后奎托斯会被冻住，之后只要敌人随便给你来一下就领便当了。这关要多利用“席拉祸害”，第一波敌人应该没有什么难度，重点在第二波敌人，米诺斯牛和钻地女妖的组合是本作中最棘手的杂兵，这里对付钻地女妖建议不要使用重攻击，因为每次重攻击结

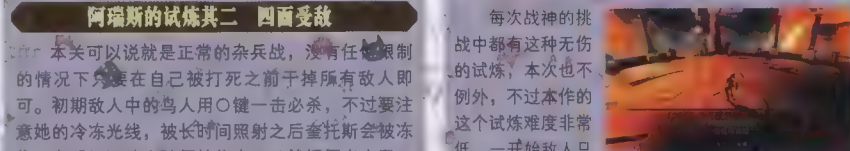
束之后她进入钻地，玩家用“席拉祸害”一直点O键即可，这样对她可以造成很大的伤害，看到她头上出现QTE提示要快速击破，不然她过一会就会恢复过来继续钻地，很是讨厌。相比这种女妖来说米诺斯牛就要简单很多了，躲避其攻击一直攻击即可。只要撑过第二波敌人，最后一波也就没什么压力了，如果觉得自身体力不够可以在场地内的宝库里回复。第二波敌人中盔甲巨人用“席拉祸害”或者魔法快速击破它的盔甲，剩下的部分毫无压力。

### 阿瑞斯的试炼其三 洛格拉底

这个挑战很有趣，玩家要在限定的30秒内击破眼前的大木箱子，这个箱子一层套一层，和俄罗斯套娃差不多。本关会有一些杂兵干扰，不过都是些等级很低的斯巴达战士，随便几下就可以搞定。之后建议使用斯巴达武装，用长矛攻击箱子很快就可以将其击破。箱子里面外外一共五层，里面是一个红魂箱子，把箱子打开就可以完成任务了，整个任务顺利的话最后还能剩下好几秒的时间，可以说绰绰有余了。

### 阿瑞斯的试炼其四 毫发未伤

每次战神的挑战中都有这种无伤的试炼，本次也不例外，不过本作的这个试炼难度非常低，一开始敌人只有一个巨人，如果这个时候玩家的武器和技能都升满的话，单使用“席拉祸害”一直抽就可以秒杀这可怜虫，当然期间如果有反击还是要及时躲避的，对自己动作游戏没有信心的兄弟们，我这里还有一个很简



单的方法，就是换上斯巴达武装远距离投掷攻击，这样实在是简单了，本关用这种方法几乎没有难度，后面的美杜莎与火焰鸟的组合需要留神一些，火焰鸟的下落攻击一定要快速回避，而美杜莎只会使用石化光线或者拥抱攻击，有玩家表示小蜘蛛在这关变成了比较难对付的敌人，它们会吐酸液，这里依旧可以使用斯巴达武装，在这些小东西还没有吐出东西之前可以快速解决战斗，总之本关就是远程扔标枪

### 阿瑞斯的试炼其五 装备收集

三个手持齿轮的敌人，这是本关唯一的敌人，但是奎托斯处于体力不断流失的状态，所以一定要速战速决。本关看上去很难，但是如果玩家知道每击倒一个敌人就会回复到全满状态这个设定之后，难度瞬间就降下去了。这种敌人只能使用“席拉祸害”或者魔法才能对其造成伤害，初期只有一个敌人，但是不一会三个就会一起攻击玩家，这样的情况之下用“席拉祸害”大范围攻击，同时攻击三个敌人。不过我们要记住集中优先攻击一个，这样可以回复体力，之后再集中另外两个，这样本关完全没有难度，当然敌人的攻击还是要回避的，一个敌人没打死自己就先领便当这样的事情绝对不能发生哦。

### 雅典娜的试炼其一 半空飞翔

这个试炼让人一下子觉得挑战开始有难度了，试炼要求玩家在空中10秒钟不落地，方法是先长按△键将敌人浮空，之后奎托斯会自动追击到空中，这时候快速的按O键吧，记住要找一个你没有打过的敌人，不然没掉几下敌人就死了这也不行，如果O键按得时机正确，正好可以在空中摔敌人五次，落地之后任务完成。

### 雅典娜的试炼其二 地动山摇

挑战要求使用“海柏利昂突袭”连续攻击10次，这个任务只要搞清楚什么是“海柏利昂突袭”就很简



单，方法是使用L1+O将敌人扑倒，之后连点O键攻击十次即可，但是这个挑战的难点在于玩家扑倒一个敌人之后别的敌人会干扰你，中断你的连击数！这时候我们又得依靠非常好使非常给力的魔法“厄里厄斯降罪”了，先用一个“厄里厄斯降罪”把敌人困住，之后随便挑一个扑倒，补上10拳之后任务完成！



### 雅典娜的试炼其三 击溃防守



本关敌人都是手持盾牌杂兵，我们要做的就是同时击破五位杂兵手中的盾牌，如果没有同时击破五个盾牌，场上的敌人会重新刷新，这里建议玩家跑动吸引敌人，将它们尽可能的集中在奎托斯的一个方向，之后用“席拉祸害”快速组合出重攻击，当你看到五名杂兵身上都有火种的时候就说明成功了。另外需要提醒玩家，本挑战不适合使用“厄里厄斯降罪”集中敌人，因为很有可能敌人会被这魔法直接KO掉。

### 雅典娜的试炼其四 反弹

场景中会有5名敌方的弓箭手，他们会依次向玩家射箭，我们只需要在被弓箭击中的瞬间按下L1键防御即可将弓箭反弹回去，《战神》系列的弹



反判定时间一向很宽裕，不熟悉的玩家甚至可以连点L1键也能有很大几率使出反弹技，不过需要注意的是本挑战必须连续反弹五次敌人的攻击才可以，中间不能有失误中断，不然是要重新计算的。

### 雅典娜的试炼其五 敬畏奎托斯！



这个挑战很有意思，玩家需要接近普通的老百姓，让他们因为恐惧而瘫倒在地，而且需要在同一时间有10名，一开始这些人总是跑开跑去，你刚靠近一个让他跪下了，可旁边的也许就因为距离远了重新站起来了，想要同时让10人下跪还是比较难的。不过要注意这些老百姓一直没有闲着，满场地的跑来跑去，即使玩家不去主动接近他们，他们也有很大的几率主动跑过来，个人建议操作奎托斯找一个人比较密集敌人绕着很小的圈跑动，不要太在意屏幕下提示的已经跪下的人数，很快你就会发现这个挑战莫名其妙的完成了。

### 雅典娜的试炼其六 半空连结



本挑战要求玩家同时击倒五只乌鸦，一开始我不得要领以为用“厄里厄斯降罪”这魔法可以轻松完成，可是尝试了几次之后发现者这个办法并不是很见效，而雅典娜神剑的攻击也很难可以同时击破五只乌鸦，本关卡对击破乌鸦的时间判定很严格，稍微差一些都不通过的，就在我迷茫的时候，我注意到了场景中除了乌鸦之外还有一个打酱油的美杜莎，快速将美杜莎打到可以使用QTE的程度，然后把

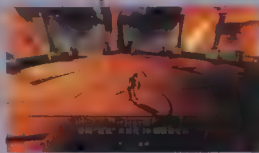
乌鸦尽可能的吸引到自己和美杜莎的身边，这时候触发美杜莎的QTE，杀死美杜莎的同时释放出来的石化超声波的效果可以秒杀周围的乌鸦，任务达成。

### 雅典娜的试炼其七 魔法师



本挑战玩家控制的奎托斯魔法全空，我们要做的就是击倒敌人获得蓝魂把魔法槽重新回复到全满状态，还好魔法槽是游戏初期的长度。场景中有狗狗和美杜莎两种敌人，其实吸引美杜莎释放石化光线石化狗狗之后获得的蓝魂量会多一些，不过总体来说本关没有什么难度，一直普通攻击下去也可以攒满魔法槽，只不过稍微需要一些时间罢了。需要注意的是本关是要攒魔法，玩家万不可下意识的使用魔法攻击敌人……

### 雅典娜的试炼其八 粉身碎骨



雅典娜的试炼最后一关是要使用摔投击倒10名骷髅杂兵，这种杂兵稍微被攻击就会散落一地的骨架，有时候你打它它也会装死，很有意思。本挑战没有难度，使用O键摔投，每个杂兵大概这样摔上个三次就可以杀死，如此积累10个本次挑战即可通过，至此全部任务挑战成功，金杯应该到手了，总体来说本作的挑战难度很低，雅典娜的试炼干脆还可以使用神器，掌握了方法之后可以轻松完成，不过在摸不清方法的时候一个人研究探索也是一件很有趣的事情。

## 正版游戏自爆区

正版软件  
自爆区



大家都知道赤银的红魔馆里有各种模型手办的自爆区。最近在我入手《生化危机 重生精选集》的限定版之后，脑在这里向所有读者征集正版游戏收藏的照片，如果你也是个支持正版游戏的小伙伴，都可以把他们拍成照片发给我，像之前网家中自爆所有KOF和侍魂系列的兄弟，你怎么能把那照片给猴琐叔呢？下次记得发给我哦！那么第一次的自爆区我就来上一些这次BIOHAZARD HD限定版的图吧，小熊微博上有很多朋友一直在求这限定版的照片，我让大家一次看个够，虽然本作奖杯很坑爹，但是这限定版里的东西还是比较不错的……

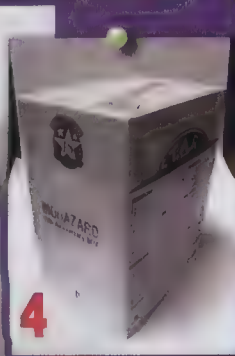


图1:本次限定版中包含的《生化危机》前三作游戏与4代和维罗尼卡的OST，使用了一个可以扭好长的折叠盒子。  
图2:限定版游戏包装侧面的样子。在这里可以看到本次限定版中大概有些什么宝贝，话说里面有张纸片无感！  
图3:本次限定版游戏外包装的背面，有关这次限定版的信息都在这里。  
图4:再来一张特殊角度的，这张照片看拍的还是不错的样子。  
图5:本次限定版游戏外包装的正面，大盒子里除了游戏光盘之外，还有两枚印章让人觉得这不是件简单的东西。  
《生化危机 重生精选集》游戏的全家福，作品前三部的说明书也有附带，另外还有两枚胸章和两个小贴纸，这东西我是绝对舍不得贴啊……



皇赤银的红魔馆之

# 吉翁的系谱



很长时间红魔馆没有出现新栏目的感觉呢。正巧最近在玩新基连的野望，于是觉得为了对高达系列背后的历史并不是太清楚的同学做一下相关的科普或许会比较有意义，于是本期的专题诞生了。

GAME SOFTWARE

GS

游戏名称：皇赤银的红魔馆vol.29

2011.9.2X

吉翁的系谱

Dr.赤银

随电软附赠

中文版

制作者

人数及限制

2Page

渣古的25岁

## 基本概要

吉翁公国，以位于地球背面轨道上月球背面距地球最远的SIDE3为根据地的宇宙殖民地国家。前身是吉翁共和国。首都为兹姆CITY。以吉翁主义为国家的根本理念。不过根据扎比家的解释而被扭曲成了“人美的革新”与“选民主义”。形式上的国家元首是公主迪安，并以达里西亚首相作为政府的首脑。然而实际上却是由公主的儿子基连·扎比作为总帅，执掌着国家的实权。

总人口是1亿5000万。在地球圈超过100亿总人口的大半皆归属于联邦的形势下（除去月面都市群与SIDE6等中立地域的存在）处于压倒性不利的局面，国力也不及联邦的30分之一。然而由于其拥有着素质极为优秀的军队以及先进的军事技术。尤其是率先实现了将米诺夫斯基物理学时代的最高产物——MS实用化这点，令其公国军拥有相当的强大的力量，一时间得以夺取霸权之利。

主要的产业为通过制造业向地球联邦的输出。然而由于资源不足而在资源开发方面进行了巨额的投入。由于宇宙世纪0034年的资源枯竭引起了激烈的通货膨胀。次年0035发生了货币危机。0042年时的工业生产力不及最高时的40%。混乱的国民对于强大指导者的需要造成了扎比家独裁统治的形成。尽管在此后实现了奇迹般经济恢复。然而国民对资源枯竭的恐惧却造成了最终其拥有丰富资源的地球联邦的对立。

剧中“Sieg Zeon”的口号以及其具有选民思想的国家领导者的设计等等，很大程度上借鉴了现实中纳粹德国的印象。

## 吉翁公国的历史 吉翁建国~一年战争前

宇宙世纪0050年，宇宙移民者之间作为被压迫阶级的自我意识高涨。以美其名曰“开拓新天地”为目的，人们开始了在宇宙的生活。然而原本“为了保全地球的环境而将人们的生活圈移至宇宙”的理念却以失败告终。第1期移民结束之后整个移民过程便开始停滞，执掌地球联邦权利的政治家、官僚与富裕阶层比起移民宇宙，选择了留在生活环境更安定的地球。而这无异于是一种对已经率先告别了地球的移民者们的背叛行为。更有甚者，联邦政府对各移民空间给予以殖民地的对待。通过殖民公社等特殊法人时移民者们施以各种重税进行压榨。

在这种状况下，坚信保护地球自然不受破坏的“地球圈地论”与呼吁通过在宇宙生活获得独特视角的宇宙生活者们的自治权独立的“宇宙进化论”，将这两种思想加以融合（后被称为“吉翁主义”）并作为根本理念，吉翁·兹姆·戴尼以SIDE3为中心开始了政治活动，这一运动进而扩展到了SIDE3全境。宇宙世纪0058年，终于实现自给自足的SIDE3发表了吉翁共和国成立的宣言，同时成立了吉翁国防队（国军的前身）。宇宙世纪0059年，地球联邦政府对吉翁共和国实施经济制裁，进一步加深了两者之间的对立。

宇宙世纪0068年，吉翁戴尼逝世，共和国时代他的亲信迪安·索德·扎比继承了他的地位。迪安一改戴尼之前的方针，将戴尼派肃清后开始了以扎比家为首独裁体制。为了避免否定革命的英雄吉翁·兹姆·戴尼所造成的负面影响，保持国号不变将国名改为“吉翁公国”，改共和制为君主制，并亲自即位“公主”。而原本戴尼的后人，儿子卡斯瓦尔·兹姆·戴尼（夏亚·阿兹纳布）和女儿阿尔黛西亚·兹姆·戴尼（塞拉·玛斯）则由戴尼的弟弟塞巴德在护卫队出仕地球。

此后迪安进入半隐居状态，由美长子基连·扎比接任吉翁总帅。而戴尼的意愿在基连的解构中越发尖锐化。在其领导下吉翁公国逐步开始了针对地球联邦政府的开战准备。

## 一年战争开战~战败

宇宙世纪0079年1月3日，吉翁公国为了完全独立，对地球联邦政府发起宣战布告。后被称为一年战争的这场战争。初期吉翁公国军凭借以MS扎比家为中心的战力构成，没有MS的联邦完全压制。此外面对其他殖民地的毒气攻击、对地球的殖民星落下作战，对非武装的平民加以大规模屠杀，使当时地球圈的总人口急剧减少。并且由于殖民星落下的影响，地球环境也受到了极大的破坏。在缔结了大规模杀伤兵器使用禁止的“南十字条约”后继续处于胶着状态。然而吉翁军依然以缓慢的节奏实施着对地球的进攻。通过确保矿产资源等为战争的长期化做好了准备。

然而由于联邦军发动V作战开始进行独自的MS开发，同时通过宇宙舰队的再建等增强战力，战线逐渐被联邦军所夺回。最终由于作为吉翁公主SIDE3的最精锐卫队所罗门与阿·保阿·库斯陨落，以及扎比家一系内部的不和与纠纷造成了除朵拉·兹姆·扎比还是女儿密涅瓦·扎比之外全族死亡。迪安会变更回共和的吉翁终于宇宙世纪0079年12月31日18:00，通过SIDE6向联邦政府提出休战申请。随后于宇宙世纪0080年1月1日，在月面的吉拉达基地与地球联邦政府签订终战协约。同年2月18日签订了终战条约（吉拉达条约）。





## 终战后~

并未服从吉翁共和国投降通告的部分吉翁公国军队存势力于地面上的非洲、宇宙的暗礁宙域,以及阿克西斯等小行星群集结撤退,为了东山再起转向地下势力化。宇宙世纪0083年(《星屑的记忆》)这些势力其中之一佛迪拉兹舰队发起了反叛。再次摘取《吉翁残党的存在》。此外吉翁公国势力后暴被阿克西斯所保护,并且将进攻的联邦军接连击退保持着独立,由此而自认是“吉翁公国”正统延续的观念比较强烈,而将吉翁共和国视为联邦的殖民地,认为吉翁已经降服的意识也较为薄弱。一年战争后在SIDE3得以存续的吉翁共和国方面,修利普斯战役中(《机动战士ZZ高达》)曾协助提坦斯,而在第一次新吉翁抗争中(《机动战士ZZ高达》)则被新吉翁(阿克西斯)所吸收,并且在宇宙世纪0093年的第二次新吉翁抗争之后于0100年最终放弃了形式上的自治权,正式归为地球联邦政府的统治之下。

值得一提的是,随着作为极权教育官的消失加速了地球联邦的崩溃,最终于宇宙世纪0220年联邦崩坏。



## 吉翁·兹姆·戴昆 Zeon Zum Deikun

吉翁主义最初的提倡者。TV版仅在38话的回忆剧情中登场。宇宙移民开始近半世纪以上之后,移民者与留在地球上的特权阶级之间的对立愈发加深。在这种情况下,宣扬“只有移民者中才能诞生新人类(NewType)”一说,倡导获得移民者自治权运动而受到广大移民者的支持。进而于SIDE3宣告吉翁共和国独立并

成为第一任首相。为纪念他的功绩,吉翁共和国的首都以其的中文命名为“自由CITY”。其子戴昆于宇宙世纪0068年暴毙。由此吉翁共和国转变成以迪金为首的扎比家独裁国家。

戴昆育有两子女。由于扎比家的枪击而流产失败,作为吉翁家继承者的长子迪金受重伤。其子基连·扎比,有关二人将另外介绍。

有关戴昆之死,扎比家谋杀论似乎占主导地位。剧场版起源故事《THE ORIGIN》都有涉及推测其被扎比家阴谋谋杀的情节。然而由原作者安彦良和表示:戴昆只是死于过劳,而各种阴谋论不过是他们的臆白猜测。而扎比家不过是将戴昆的家族遗产夺走,将其在政治上最大影响力利用于而已。



## 基连·扎比 Gihren Zabi

吉翁公国总帅,阶级是大将。迪金的长子。放映开始时设定年龄是35岁,《THE ORIGIN》中修正为45岁。身长190cm的巨汉。自少年时代开始便参加政治活动,在迪金引退后成为吉翁公国实质上的最高领导者。由他所提倡的政治思想与军事观对全地球圈数个世代造成了极大的影响。

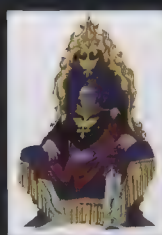
青年时代基连与迪金一同,参加了吉翁·戴昆领导的革命运动。迪金引退后成为了执掌吉翁公国

政权的美质上最高领导者。最是IQ240的天才且处事冷静冷静,但却同时有着残酷无情的性格。宇宙世纪0071年称赞SIDE3国民乃是被选中的优秀精英,并发表了选民思想严重的“优生人类生存论”。为能被地球居民与其他移民者大肆崇拜。在迪金受联邦政府政策压迫充满不满的SIDE3国民间受到了广泛的狂热支持,他一流的演说家与领导者的才能得以充分发挥。对于吉翁主义有着“革命”“革命”说只当成战争的借口下手时,基连只记得在战争胜利后亲自能掌握地球。下,等待人类向Newtype的觉醒即可。

其政治思想是一种理想主义的乌托邦思想。概念上认为,没有以世界走向的希特勒的独裁统治。政治上与基连吉翁共和国对立矛盾,而实际上由于基连自己才能与理想过于膨胀,完全没有将特利比亚放在眼里。有着对于他人阴谋与策略缺乏认知力的一面。

一年战争末期企图在阿·保尔、阿·拿邦里进行最终决战,却得知迪金担心事态前往与联邦军进行和平交涉。却不遵从自己战前制定的命令,而是将计划在和谈交涉开始前提前发动Solar辐射将其与联邦舰队一同蒸发。

然而其妹吉西利亚获得情报后,在父亲公主迪金的原计划识别信号。得知基连派兵进行阿·保尔两军正在交战。前往阿·保尔。在宇宙世纪0079年12月31日将正在指挥作战的阿·保尔两军击溃。基连失去其妹吉西利亚后,在阿·保尔被毁。被毁一败再败最终导致了吉翁的败北。



## 迪金·索德·扎比 Degwin Sodo Zabi

吉翁公国国王。放映开始时的年龄是62岁。吉翁·兹姆·戴昆死后,在吉翁公国施以公国制统治,尽管已经巩固起绝对君主制,剧中时已经处于隐居状态。政治上作为稳健派与激进派的基连处于对立的立场。育有基连(总帅、长子)、吉西利亚(公主)、康斯洛(次子)、朵鲁兹(三子)、加玛玛(四子)共五名子女。妻子娜尔丝与长子康斯洛于一年战争之前已死亡,在剧中并未登场。

曾作为吉翁·戴昆的盟友于0058年吉翁共和国宣言时与地球联邦军驻留部队的对峙而鞠躬尽力。并且为对抗联邦军,0062年将共和国宣言时成立的吉翁国防队改编为吉翁共和国军,为吉翁的军事力强化做出了贡献。0068年戴昆死后,出任吉翁共和国2代目首相,将戴昆派系清之后掌握吉翁全权0069年8月15日进行公国宣言,就任吉翁公国初代国王。然而由于妻子娜尔丝生产加玛玛之时死亡,失去了精神上的支持,并且次子因恐怖袭击的汽车爆炸而死等事件令迪金不断憔悴,以及位于吉翁定点功名达成后的虚无感令其最终将政治上的实权让与长子基连,自身归于隐居状态。此后对基连推行的军事独裁路线并不赞成。

0079年1月3日,吉翁独立战争(一年战争)爆发。迪金本来对于这场战争的目的不过是建立起与地球联邦对等的关系,令其承认吉翁公国作为完全独立国家的主权。然而基连最初虽然认同了这一理念,此后则把目的置换为将地球联邦完全征服,由被神选中的优良种的吉翁国民实现全人类的管理与运营。为此对基连来说父亲迪金则逐渐成为了障碍般的存在。并且由于溺爱的末子加玛玛在地球战死,基连违反迪金原本希望将其密葬的想法将其作为宣传材料予以大规模的国葬,父子之间的对立更为加深。因此为了抑制基连的独裁统治,放置基连与吉西利亚的政治对立,迪金暗中命令吉翁的首相达尔西亚·巴哈罗试图与联邦进行讲和。

之后,所罗门陷落,三子朵鲁兹战死的冲击最终导致迪金于阿·保尔·库最终决战前独断乘旗舰前往与联邦军进行和平交涉,在途中受到基连Solar辐射的照射直击,与联邦军雷比尔将军以及30%的联邦舰队一同化为宇宙的尘埃。

而在漫画版《THE ORIGIN》中,采用了迪金由于战于战争庞大的牺牲以及吉翁和联邦之间悬殊的国力之差,原本反对与地球联邦开战的设定。在阿姆战俘获敌将雷比尔将军时曾与其会面试图早期和谈。然而雷比尔脱出后,基连也报发了“吉翁毫无实力”的战争继续声明,致使迪金愤怒地表示要将联邦彻底摧毁。(未完待续)









从长宽比看电影历史

## 汤米手札

汤米手札是《航海日志》中的一个栏目，主要记录一些与电影相关的趣事。本期主要讲述长宽比的历史。风格和前几期一样，为了照顾大家的视力，本期特别提示大家，本期内容比较长，建议大家一边吃饭一边看，顺便再点个外卖，顺便再点个外卖，顺便再点个外卖……

长宽比，这个听起来很专业的名词，其实和我们的生活息息相关。在电影制作中，长宽比是一个非常重要的参数。它决定了画面的宽高比例，影响着观众的视觉体验。

在早期的电影中，长宽比通常是4:3。但随着技术的发展，人们开始追求更宽的视野。于是，16:9成为了主流。现在，2.35:1甚至1.85:1的比例也越来越受欢迎。



《公民凯恩》是电影史上的一部杰作。它不仅是一部伟大的电影，也是长宽比历史上的一个重要节点。这部电影采用了1.33:1的比例，这在当时是非常罕见的。

电影制作的早期，标准的长宽比是1.33:1，也就是4:3的比例。这个比例主要是为35毫米胶片电影定制的。随着声音元素的加入，电影的比例开始发生变化。

20世纪30年代，电影已经成为了大众的最主要娱乐方式。当然，在那个时候，看电影也是一种奢侈的享受。人们会为了看一场电影而特意去电影院。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。



汤米手札是《航海日志》中的一个栏目，主要记录一些与电影相关的趣事。本期主要讲述长宽比的历史。风格和前几期一样，为了照顾大家的视力，本期特别提示大家，本期内容比较长，建议大家一边吃饭一边看，顺便再点个外卖，顺便再点个外卖，顺便再点个外卖……

长宽比，这个听起来很专业的名词，其实和我们的生活息息相关。在电影制作中，长宽比是一个非常重要的参数。它决定了画面的宽高比例，影响着观众的视觉体验。

在早期的电影中，长宽比通常是4:3。但随着技术的发展，人们开始追求更宽的视野。于是，16:9成为了主流。现在，2.35:1甚至1.85:1的比例也越来越受欢迎。

《公民凯恩》是电影史上的一部杰作。它不仅是一部伟大的电影，也是长宽比历史上的一个重要节点。这部电影采用了1.33:1的比例，这在当时是非常罕见的。

电影制作的早期，标准的长宽比是1.33:1，也就是4:3的比例。这个比例主要是为35毫米胶片电影定制的。随着声音元素的加入，电影的比例开始发生变化。

20世纪30年代，电影已经成为了大众的最主要娱乐方式。当然，在那个时候，看电影也是一种奢侈的享受。人们会为了看一场电影而特意去电影院。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。

随着电视的诞生，电影的观影人群在50年代已经减少了一半。到了70年代，只有2000万人保持着继续看电影的习惯。可这不是什么坏事，因为电影已经成为了人们生活中不可或缺的一部分。



## 航海日志

2011年9月12日

周二，汤米侠发过来两个剧本，还有类似机关枪“嘟嘟嘟”似的一串留言，“这次给了两个剧本，原因是自己其实也吃不准，因为两个剧本都有些小问题，直言不讳的讲，一个时效性欠缺，一个之前有类似的漫画，你看一下，我自己比较倾向画那个父亲的故事（湖上的启迪），你看一下吧，我觉得这个剧本很好……”，看到那最后一句暗示性很强的语气时，我想都不想就打开了敷衍技能并展开了回复，“我觉得湖上的启迪比较好，原因有二，第一，游戏相关（时效性欠缺、任天堂那个剧本）大家都看腻了，虽然和游戏杂志比较配但是很鸡肋；第二，湖上篇很有人情味，符合电软一贯的风格，很适合现在的读者群，我想，能认真看这漫画的读者一定能抓住他们的心。放手画湖上篇吧，全力支持你！（内心：明明已经确定了，还要假装征求我的意见啊你这个坎蛋！）”最后，我炫耀了周一放中秋假不上班的爽快，他则无耻地放出了自动回复“您好，我现在有事不在，一会再和您联系。”

9月

2011年9月21日

时间就像一把杀猪刀，两个背靠背的战友，在互相熟悉的阶段通常会一聊好几十分钟不打磕巴，而互相相识之后，却往往又不用过多的言语、只通过一个眼神一个手势就了解对方想要表达的意思。我和我那冲锋陷阵时，躲在我背后的那个战友正是这样的关系，一周多的时间里我们并没有联系，经过了数月的磨合，我们已经形成了默契。我已经不再怀疑他是否能按时交稿了，这家伙不但敷衍技能的等级很高、而且一口吐沫一个钉儿，从来不拖稿子这点着实让我佩服，所以我根本不把他那些跟我叫板、已经自己定了剧本却还假装多此一举地问我、我说东他说西我说老台他说小黑那些事儿放在心上……周三交稿日，汤米侠果断传来了漫画。这次的漫画却颇有不同，看了以后让人很想静静呆一会。







## 格斗之光脚众

The Art of Fighting Team. This illustration features three characters from the game: a woman on the left in a white martial arts gi with a black belt, a man in the center in a white gi with a black belt, and a man on the right with spiky blonde hair wearing a red tank top. The background is a light blue gradient with the title 'THE ART OF FIGHTING TEAM' in a stylized, blocky font at the top. In the bottom left corner, there is a logo for 'THE KING OF FIGHTERS EX' with the subtitle 'Fighting Blood' below it.



天夜义

但也会显露出男人温柔的一面，想要保护他人的时候才会发挥出最强的力

## 三 毛流浪记

73



# 战国英杰传



今川氏真

今川氏真：1538年—1614年。父亲今川义元在桶狭间阵亡后，继承了今川家。可惜却没有治国之才，在武田信玄和德川家康的攻击下亡国。不过他却精通连歌和和歌，特别是蹴鞠，更是达到了大师的水平。今川家灭亡后，今川氏真先是投靠北条家，最后在德川家康的庇护下渡过了残生。

## 不爱江山爱蹴鞠



1560年5月19日，今川义元在桶狭间之战阵亡，此时今川氏真已经23岁了。以往认为今川氏真是在今川义元阵亡后，今川氏真才继承的家督之位，不过最近的研究结果表明，今川义元在此之前，已经把家督之位传给了今川氏真。也就是说，今川义元在桶狭间之战前的身份不是家督，而是“隐居”，无论桶狭间之战今川义元是否战死，今川氏真作为今川家的家督，都有治理国家的义务。可是，今川义元死后，今川家却迅速衰落，逐渐走上了灭亡的道路。

今川氏真没有统治国家的力量是今川家灭亡的原因之一。今川氏真的成长期，正是“骏府的黄金时代”，也是今川义元的全盛时期。此时，很多公家都离开京都来到骏府定居，今川文化鲜花盛开。因此，今川氏真跟飞鸟井雅纲学习蹴鞠，跟冷泉为和学习和歌，水平颇高。但今川氏真对武将必须掌握的武艺、兵法却没有什么兴趣，而且也疏于练习。因为今川义元的领导能力非常优秀，今川家的重臣朝比奈氏、冈部氏都被紧密地团结在义元周围。但是，这些重臣们却一直认为“今川氏真不行”。今川义元战死后，今川氏真非但没有为父报仇，反而却是沉迷酒色及和歌，更是让重臣们异常失望。

今川义元死后，第一个对今川家举起反旗的是松平元康（德川家康）。松平家在松平广忠（松平元康之父）时代成了今川家的附属国，受今川家“保护”。松平元康趁今川义元战死，今川家实力大减之时，毅然举起反旗，试图再度独立。此时，松平元康与今川氏真敌对的织田信长联手，结果三河国成功从今川家独立出来。远江国与三河国相邻，看到松平元康独立，远江国的武将们也蠢蠢欲动。虽然今川氏真极力企图控制住远江国的武将，甚至谋杀了打算与松平元康联手的井伊直亲，但是却起到了相反的作用，加速了远江国武将们的背叛速度。

甲斐的武田信玄一直在注视着今川家的变化。武田信玄因《甲相骏三国同盟》，与今川家是同盟关系。今川义元的妻子是武田信玄的姐姐，今川氏真的妹妹是武田信玄长子武田义信的妻子。可是，此时武田信玄却没有对今川氏真伸出救援之手，而是落井下石。武田信玄把今川家的衰落看做是扩张领地的好机会。虽然娶了氏真妹妹的武田义信极力反对，但武田信玄却毫不在意，为了吞并今川家的领地，不惜逼死了长子武田义信。

西边是德川家康，东边是武田信玄，今川氏真两面受敌。此时，武田信玄和德川家康约定以大井川为界，瓜分今川家的领地，骏河归武田信玄，远江归德川家康。昔日威震四方的今川家如今已经成了大家眼中的一道大菜。而今川氏真却对此全然不知，整日沉浸在歌舞连歌蹴鞠的世界里不能自拔。

## 今川家灭亡

1568年12月，武田信玄呼应德川家康的军事行动，入侵今川家的领地。武田信玄先是和今川氏真的几名重臣秘密约定，让他们成为自己的内应。12月6日武田军越过甲斐·骏河的国境，12日到达骏河的内房。

今川氏真立即派遣重臣庵原安房守为大将，率1万5千士兵在萨摩山布防，自己也赶到兴津的清见寺坐镇。此时，今川氏真收到了重臣朝比奈信置等人武田信玄私通的情报。今川氏真大惊，非常担心反叛者占领骏府今川馆，立即率部返回骏府今川馆。结果，气势汹汹的武田军紧随其后，今川氏真刚刚回到今川馆，武田军就包围了今川馆。今川馆没有什么防御工事，今川氏真只能放弃了代表着今川家辉煌的今川馆，逃亡到第一重臣朝比奈泰朝守卫的远江挂川城。

然而，今川氏真却没有喘息的机会，这次德川军发动了攻击。挂川城远比今川馆坚固，德川军久攻不下。此时，今川氏真唯一的希望就是妻子的娘家、今川家的同盟北条家，可惜，北条家虽然出兵救援，却在骏府被武田军阻挡，迟迟无法赶到。将近半年的攻城战后，德川家康放弃了强攻，提出了不杀害今川氏真和守城将士的议和条件。1569年5月17日，今川氏真离开了挂川城，逃到伊豆户仓城，在北条氏康的保护下苟且偷生。到此，从日本南北朝时期开始，一度控制着骏河、远江、三河三国及尾张一部分领地的今川家，彻底失去了大名的地位。

之后，今川氏真暂时搬到小田原城，过上了安定的生活。可是，1571年北条氏康去世，北条氏政改变了外交方针，与武田家议和，今川氏真只得离开小田原城，改投德川家康。德川家康也因保护前任国主，名正言顺地得到了骏河的统治权。此后，今川氏真以诗人的身份渡过了余生。《信长公记》记载，1575年3月16日，今川氏真在相国寺拜见了“杀父仇人”织田信长，把今川家传的信物“千鸟”送给了信长。20日，今川氏真还为织田信长表演了精湛的蹴鞠绝技，令信长大为赞赏。此次见面后，织田信长对今川氏真不再忌惮，放心大胆地让他住在京都生活。

之后，今川氏真在京都终日与公卿贵族们研究和歌，并且得到了秀吉的称赞，并得到了四百石的领地。关原合战后，德川家康把今川氏真送到品川城居住，赐予领地五百石。1614年12月28日，今川氏真病逝。

今川氏真虽然御敌无术，但对百姓非常宽厚，深得百姓的爱戴，在今川氏真执政期间，今川家的领地内从未出现百姓造反。他在和歌方面也有深厚的造诣，并且喜爱读书，蹴鞠技术更是一流。虽然今川氏真在其他方面都很优秀，但却依然失去了国家，这也许是因为他是天生的诗人、蹴鞠运动员，根本不适合统治国家；也许是因为他忘记了自己的本职工作，忘记了战国时代的生存法则……





# 电玩三围志



## 第三十回 独木难支

□文/猴子



### 三上力挺NGC

在国内很多玩家心目中，所谓游戏的业内人士，叫的上名字的也就那么几个，尤其是在2005年之前。三上真司作为这些“知名人士”其中之一，与宫本茂、小岛秀夫、坂口博信等人并列，全是因为他开创的《生化危机》系列在国内人气太高。大家都知道，CAPCOM作为著名的第三方游戏制作商，一直以来都是坚持在多个平台上发展，跟任天堂、世嘉、SCE的关系处得都不错。尤其是《生化危机》系列，更是在PS平台上起家的。虽然《代号维罗尼卡》在DC上推出，但是后来也有了PS2的完全版。因此当生化系列的制作日程表上出现4代的时候，大家都不约而同地把目光放到了PS2平台。实际上，次世代生化的最初平台确实定在PS2上，不过所谓世事难料，就在人们都觉得在PS2上玩生化4是板上钉钉的事情的时候，原本负责制作《生化4》的神谷英树变成了《鬼泣》的制作人，PS2的生化4计划也变得扑朔迷离起来。

2001年9月13日，就在任天堂的GC发售之前没多久，三上真司突然宣布，今后的生化系列新作将由GC平台独占，PS2的生化4也正式停止开发。三上的理由是“受到执着于游戏制作的任天堂的感铭，而做出的决定”。说起来三上也是宫本茂大师的粉丝，生化系列转给GC平台，就跟小岛秀夫接受宫本茂的委托，将MGS移植给GC一样。

按照三上的说法，不但《生化危机4》要登录GC，连之前的系列作品也要在这个平台上重新制作（并非简单移

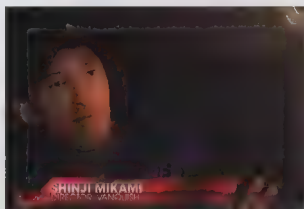
植）。其中《生化危机1》和曾经计划在N64上推出的《生化危机0》已经摆上了制作日程。这一来立刻在业内引起了轩然大波：此时的PS2主机已经进入了成熟期，FFX等大作的热卖也证实这个平台是创造业绩的好地方，为什么三上能够下定决心，把生化系列出在GC这个与本系列没有任何交集的平台呢？更何况之前任天堂宣传的GC游戏都是低龄向的，难道你就不怕做这样的游戏吓坏小朋友吗？

其实这种担心也不无原因。GC采用的8cm光盘并不适合承载有大量动画的游戏，要做出0和1的宣传影像的那种效果，肯定要使用2张盘。不过任天堂对于游戏容量这方面似乎也放宽了尺度，允许第三方出2张盘的游戏，这才有了后来的生化、MGS等优秀作品。至于是否会吓着小朋友的问题，其实家长们不必如此多虑。日本的电子游戏商界对于年龄分级这个问题曾经做过多次讨论，并且最终于2003年制定出了CERO分级制度。即使是在那之前，有暴力血腥表现的游戏也会在包装盒醒目的位置有警告标示，一眼能看清楚，不会有买错盘影响孩子健康成长的危险。有这些做保证，CAPCOM为GC独占推出的《生化危机》系列应该不会遇到太大问题。



### 借鸡生蛋与借蛋卖鸡

实际上，任天堂默许CAPCOM在GC上推出《生化危机》，其意图也正是要拓展低龄玩家群以外的玩家市场。生化系列搞了好几年了，在全世界尤其是海外市场都



有大量粉丝，这些玩家们在得知生化系列独占的消息之后，为了玩到最新一代的游戏，必须要买GC主机。软件带动硬件的设想在以前是有过成功经验的，DQ系列就是好例子。想当初FC已经老态龙钟，MD、PC-E等新兴主机正准备疯狂蚕食FC市场的时候，DQ3的发售使FC恢复了人气，并且极大地带动了主机的销售。不过今时不同往日，Enix已经把DQ给了PS系主机，且没有做给GC的打算，任天堂自己推出的《阳光马里奥》和《赛尔达风之杖》好是好，但是带动能力有限，此时有CAOCOM这么个好基友掺和一下，任天堂实在是求之不得。为了与CAPCOM合作愉快，任天堂在《生化危机1》重制版制作的时候，给CAPCOM提供了很大的技术支持，就跟当初世嘉在开发《代号维罗尼卡》的时候一样。CAPCOM利用GC的高性能“借鸡生蛋”，任天堂利用CAPCOM的产品向玩家们兜售“能生金蛋的鸡”，这对于双方来说都是好事，用商业上的话来说就是“双赢”。

与任天堂的“借鸡生蛋”计划似乎更富冒险性。因为这个“鸡”到底适不适合下“金蛋”还是个未知数。据说当时CAPCOM在分析各个主机市场的时候，发现相当一部分PS2的购买者只是简单地拿来观看DVD，玩游戏的人没有想象中的多，在当时，DVD影碟的销量也确实高过PS2游戏碟很多，于是CAPCOM就产生了一种错觉：PS2的买家未必是游戏的玩家，所以游戏做在没有DVD功能的机器上，就会确保更高的销量。

这就是典型的主观臆断了。CAPCOM应该不会做出上面那种决策。如果这是真的，决策的人很明显忽视了一点：PS2可以看DVD，也可以玩游戏，但是它的基本用途依然是游戏机。为了看DVD买PS2的人，虽然未必买游戏，但是他们在买PS2之后也成了潜在的游戏购买者。也就是说，原本玩游戏的人会买PS2，原本不玩游戏的人也买PS2，PS2的玩家群在无形之中扩大了。因此只看到PS2上有很多不怎么玩游戏的人（注意是“不怎么玩游戏”，而不是绝对的“不玩游戏”），就决定转换平台，这种做法实在是有点不谨慎。

### 无福可享 有难怎当

果然不出所料，GC主机的销量在CAPCOM独占公布之后没有提高多少，重制的《生化危机》和新作《生化危机0》卖得也不怎么好。GC没有搞上去，反倒是生化系列受了连累。在这个时候如果还继续坚持独

占的话，肯定会损害CAPCOM本社的利益。实际上，在PS2版《武装生存者4》和《生化危机爆发》公布的时候，外界已经在猜测所谓的“GC独占计划”是不是应该适可而止了。CAPCOM对此的回应是“正统系列仍然会坚持独占”，三上真司更是信誓旦旦地表示“要是生化新作跨平台的话我就切腹”（东西可以乱吃话不能乱说），但是正所谓怕什么来什么，到2003年的时候CAPCOM投资的不动产因为经济泡沫的崩溃而赔了大本，加上所谓的几部“独占大作”卖得都不好，除了生化系列之外，《仙侠乔伊》和《杀手7》被迫移植给PS2，《PNO3》惨淡收场，《钢铁凤凰》胎死腹中，而发售在即的《生化危机4》，也面临着跨与不跨的选择。外界对于CAPCOM的独占计划也从当初煽风点火的炒作变成了态度一致的指责。在这种巨大的压力下，《生化危机4》就算跨到PS2上也没什么，只是此时要三上真司放弃以前的承诺，恐怕难度很大。

还好，三上真司虽然是生化系列的制作人，但是并非CAPCOM的决策人。至少他上面还有社长，社长之上还有董事会，股东们在开会的时候不会考虑你三上会不会因为背弃誓言而怎么样。所以就当三上为切腹问题急的没招没挠的时候，董事会已经替他做出了一个十分艰难的决定：“让更多的人有机会玩到这个游戏，《生化危机4》将推出PS2版，推出时间在一年之后。”

其实CAPCOM这么决定也没什么，但是发表的时机太缺德了：那时候GC版马上就要发售了，那些没有GC但是有PS2的生化玩家们肯定会选择再等一年，而不是购买GC主机和游戏。这不等于明摆着跟任天堂说，趁你病要你命么？至于这件事背后是谁在搞小动作，基于阴谋论里谁得益谁有嫌疑的规则，玩家们自己去猜幕后黑手是谁吧。

不管怎么说，GC在当时已经处于行将就木的末期了，PS2的寿命也不会维持太久。随后CAPCOM又公布了PC版《生化危机4》的制作，而三上的名字也逐渐淡出了大家的视线。直到2007年4月，wii版生化4公布的时候，三上才公开在杂志上表述了“本作跨平台违背了当初的独占承诺，对于GC版以及PS2版玩家表示谢罪”的话语。此时的CAPCOM已经彻底摒弃了“独占”这种主观的决策，在各个平台上将自社的名作发扬光大。今天我们能在PS3和xbox360上玩到《生化4》与《代号维罗尼卡》的合集，还得感谢当初那些做出艰难决定的人。



(未完待续)



## 新作游戏发售表!

Game Release List

## PS3

2011年9月			
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
22日	To Heart 2 DX Plus	AVG	AQUAPLUS
22日	被诅咒的阴影	ACT	EA
22日	★ICO 古堡追踪	ACT	SCEI
22日	★旺达与巨像	ACT	SCEI
27日	★FIFA 12	SPG	EA
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Crave
27日	伊甸之子	STG	Ubisoft
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
27日	★职业足球2012	SPG	KONAMI
29日	code 18	AVG	Cyberfront
30日	X战警 命运	ACT	Activision

2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	★黑暗之魂	RPG	NBGI
4日	烈火战车	RCG	SCE
5日	太空竞速道2	MUG	SEGA
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
7日	世界越野锦标赛2	RCG	Ubisoft
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
13日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
18日	蝙蝠侠 阿卡汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore
27日	格斗之王12	EDU	NBGI

2011年11月			
1日	★神秘海域3	ACT	Naughty Dog
2日	★战地3 (日版)	FPS	EA
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	★英雄联盟VS卡普空3 终极版 美版	FTG	CAPCOM
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
17日	骨头鬼之孙 百鬼缠身大战	FTG	KONAMI
17日	★双圣 奥度 白色圣女王	RPG	LVEVL 5
17日	漫画英雄VS卡普空3 终极版 (日版)	FTG	CAPCOM
23日	★蝙蝠侠 阿卡姆城 (日版)	ACT	Warner Bros
23日	圣斗士星矢战记	ACT	NBGI
23日	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI

其它			
12月1日	机皇战士 奥度 终极版VS	ACT	NBGI
12月15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★生化危机 究极行动	TPS	CAPCOM
未定	★第二次超级机器人战争OG	SRPG	NBGI
未定	★最后的守护者	RPG	SCE
未定	★新机动战记	ACT	NBGI

## NDS

2011年9月			
15日	迪斯尼 森林童话	SIM	Disney
30日	X战警 命运	ACT	Activision
2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
11日	BEN10 银河竞速	RCG	d3p
13日	超级马里奥兄弟	P2G	KONAMI
2011年11月			
10日	宠物收养家	ETC	NBGI
15日	超能战士 武士战队	ACT	NBGI
17日	海贼王 巨人战争2 新世界	ACT	NBGI

## X360

2011年9月			
15日	Dunamis 15	AVG	5pb.
20日	一级方程式赛车2011	RCG	Codemasters
20日	★战争机器3	FPS	Microsoft
27日	★FIFA 12	SPG	EA
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
27日	分裂细胞三部曲	ACT	Ubisoft
27日	★职业足球2012	SPG	KONAMI
29日	code 18	AVG	Cyberfront
30日	X战警 命运	ACT	Activision

2011年10月			
4日	★NBA 2K12	SPG	Take-Two
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
6日	★黑暗之魂	RPG	NBGI
6日	黄金梦想曲X	FTG	Alchemist
6日	★胜利十一人2012	SPG	KONAMI
11日	★皇牌空战 突击地平线	RSG	NBGI
11日	★极限竞速4	RCG	Microsoft
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
18日	★蝙蝠侠 阿卡汉姆城	ACT	Activision
25日	★战地3	FPS	EA
27日	格斗之王13	FTG	SNK Playmore

2011年11月			
1日	疾风 活力出击	ACT	Ubisoft
2日	★战地3 (日版)	FPS	EA
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	★使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
11日	上古卷轴5 天际	RPG	Bethesda
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	★英雄联盟VS卡普空3 终极版 美版	FTG	CAPCOM
15日	刺客信条 启示录	AVG	Ubisoft
15日	★光环 周年纪念版	FPS	Microsoft
17日	骨头鬼之孙 百鬼缠身大战	FTG	KONAMI
17日	★英雄联盟VS卡普空3 终极版 (日版)	FTG	CAPCOM
23日	★蝙蝠侠 阿卡姆城 (日版)	ACT	Warner Bros
23日	★合金装备HD合集	ACT	KONAMI

其它			
12月15日	★最终幻想XIII-2	RPG	Square Enix
未定	★Ever17	AVG	5pb

## 3DS

2011年9月			
22日	乱战神乐 少女们的真影	AVG	MMV
27日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
27日	FIFA 12	SPG	EA

2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
18日	料理大师4	ETC	Majesco

2011年11月			
2日	元气龙莱姆 大海盗与海盗团	RPG	Square Enix
3日	超级马里奥 3D大陆	ACT	NINTENDO
8日	洞窟物语3D	ACT	NIS America
8日	迈克杰克逊 梦幻体验	MUG	Ubisoft
15日	极品飞车 亡命天涯	RAC	EA
17日	茶犬的部屋	ETC	columbia
17日	忍-shinobi-3D	ACT	SEGA
24日	海贼王 3D	AVG	Idea Factory

其它			
12月1日	马里奥赛车7	RCG	NINTENDO
12月8日	索尼克世代 青之世界	ACT	SEGA
12月8日	New Love Plus	AVG	KONAMI
12月10日	怪物猎人3G	ACT	CAPCOM
12月22日	SD高达G世纪3D	SLG	NBGI

## PSP Playstation Portable

2011年9月			
22日	武装姬姬 战斗大师 Mk2	ARPG	KONAMI
22日	幻境战记 携带版	SRPG	Nippon Ichi
22日	游戏王 卡片力量6	CAG	KONAMI
22日	糖果岛的彼得潘	AVG	QuinRose
27日	FIFA 12	SPG	EA
29日	白衣性恋爱症候群	AVG	Cyberfront
29日	code 18	AVG	Cyberfront
29日	★英雄传说 碧之轨迹	RPG	Falcom
29日	写真女友	AVG	Kadokawa
29日	命运之杖2 携带版	AVG	IDEA FACTORY
29日	EVA新剧场版 第二次冲击	MUG	NBGI
29日	异界军师 携带版	AVG	Alchemist

2011年10月			
6日	AKB1/48 札幌偶像恋爱 in 东京	AVG	NBGI
13日	龙刻	AVG	Cyberfront
13日	白银卡与苍空女王	AVG	Cyberfront
13日	魔法与学园Final 新生公主	RPG	AQUAPLUS
20日	火影忍者疾风传 究极冲击	ACT	NBGI
20日	海猫鸣泣之时 携带版1	AVG	Alchemist
27日	★最终幻想零式	RPG	Square Enix
27日	魔法家族	AVG	COMFORT
27日	法律的特拉塔斯	RPG	KONAMI
27日	R-15 携带版	AVG	Kadokawa
27日	仙境传说 光与暗的公主	SRPG	GungHo
27日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
27日	第七神乐2020	RPG	SEGA

2011年11月			
3日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
9日	梦梦骑士	SRPG	Atlus
10日	★跨越世纪的尸体	RPG	SCE
10日	初音未来 歌姬计划 扩展版	MUG	SEGA
17日	妈妈们的秘密之馆 蓝色印记	AVG	QuinRose
17日	安琪莉可 魔恋六骑士	AVG	IDEA FACTORY
17日	海猫鸣泣之时 携带版2	AVG	Alchemist
23日	科学超电磁炮	AVG	Kadokawa
23日	曾几何时天魔的黑兔 携带版	AVG	Kadokawa
23日	黑白卡片大战 携带版	TBG	NBGI
24日	枪弹管家	AVG	BOOST ON
24日	花与少女的祝福	AVG	BOOST ON
24日	侦探部 失物与反击与大团圆	AVG	BOOST ON

## Wii Wii U

2011年9月			
15日	勇者斗恶龙 龙合集	RPG	Square Enix
27日	卡通频道大乱斗	ACT	Cravegames
27日	FIFA 12	SPG	EA
30日	X战警 命运	ACT	Activision

2011年10月			
3日	快乐的大脚2	ACT	Warner Bros
4日	蜘蛛侠 时间边缘	ACT	Activision
4日	NBA 2K12	SPG	Take-Two
11日	舞力全开3	MUG	Ubisoft
25日	迪斯尼疯狂世界	AVG	Disney

2011年11月			
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft
8日	胜利十一人2012	SPG	KONAMI
8日	使命召唤 现代战争3	FPS	Activision
10日	★战国BASARA 宴	ACT	CAPCOM
15日	极品飞车 亡命天涯	RCG	EA
15日	马里奥与索尼克在伦敦奥运会	SPG	SEGA
23日	★摩尔庄园 天空之剑	RPG	NINTENDO
其它			
未定	★勇者斗恶龙X	RPG	Square Enix
2日	雷曼 起源	ACT	Ubisoft



广告和谐页



考场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

# 期末考场

本期考题

题目1.对于MH3G和MH4登陆3DS有何看法？

出题老师：风影

题目2.年末游戏狂潮中小编们一定会买的游戏是？

出题老师：风影



作文题目：该出手时就出手

任天堂一贯小气，从FC时代就因为收取“权利金”得罪了一帮软件商，后来与索尼翻脸后连史艾也一度抛弃了老任。就算任天堂自家的游戏很牛叉，但缺了第三方是绝对活不下去的。看看现在的3DS吧，发售半年了，好游戏屈指可数，销量也一直上不去，是该花钱请人家给多出点好游戏的时候了！《怪物猎人3G》和《怪物猎人4》的分量的确很重，估计任天堂一定为此付出了不小的代价，不过他该出点儿血了，要不然3DS肯定没法和PS VITA比。这次的东京电玩展上，PS VITA的首发软件阵容一般，3DS此刻发布两款重量级游戏正好抢了一定的风头，只是希望游戏能尽快发售，否则还是不会起到多大的实际作用。

作文题目：年底的吸血鬼威力太强

今年的游戏花费不少，主要是因为新增了3DS，然而年底PS VITA又发售了，到时候也一定会骗走不少银子。在首发游戏中，《UMVC3》和《真三国无双NEXT》是必买的，其余没什么兴趣，特别是《山脊赛车》，已经被骗够了。PS3在11月发售的《战国BASARA3》、《圣斗士星矢战记》、《真三国无双6猛将传》也一定会买，特别是前两款，算是我目前最期待的游戏。3DS的游戏已经买了8款，年底任天堂还有一大堆自家的作品，我恨呐！！反正今年在游戏上的投入不会少了，强烈希望福彩中心支援一下我的钱包。



作文题目：条条大路通罗马

学哲学还是政治的时候，有一句话我记得很牢——“经济基础决定上层建筑”，什么意思？当时没懂，现在好像有点明白了，就是哪有钱就应该往哪儿钻，话糙了点，不过挺在理的还。《怪物猎人》转战3DS应该是双赢吧，即能让游戏大卖、也同时促进了主机的销量。估计不久的将来又会掀起一阵轩然大波，耐玩的游戏性加上凶残的3D效果，可以说是可遇不可求的组合。加上3DS刚刚降价，在游戏发售时同时捆绑购买的玩家应该不在少数。虽然之前3DS突然宣布降价的做法和宣布右摇杆外设的做法，引来了很多质疑，不管怎样解释，能在掌机上玩到好游戏，才是最好的解释。

作文题目：脸上的褶子陪着我岿然不动

本来想说已经没有什么想买的了，但是这样回答很不聪明，第一，有可能被老大批评一顿，然后发回去重新写；第二，只是想入手的游戏，又不一定真的买，写又何必？其实我挺想入手PSP平台的新基连野望的，因为很喜欢一年战争那段历史，每次玩《基连野望》都特别有代入感，也因为我对原作的历史剧情颇有不满。首先，推翻一个旧政权貌似能够将弊端连根拔起，但是却未必能以后避免不重蹈它的覆辙，最好是两个政权分庭抗礼，催化出一个更符合历史需求的政权，可惜，真正的一年战争，结果让我很伤心，所以我想自己来改变他。如果有机会的话，希望PSV也出个《基连野望》，然后主机游戏连锅端。



作文题目：隐藏在深处的真相……

前几天看到MH3G登陆3DS时已经很惊讶了，没想到在TGS之前又被这MH4震撼了一下！不知道今年老任和这些厂商是怎么了，3DS目前各种不利但厂商反而变得更加支持，纷纷把自己的好游戏放在这机器上，相比前一阵3DS无游戏可玩的尴尬地步，现在情况终于算是有所好转，我个人猜测这其中肯定有我们这些玩家看不到的东西存在，商家毕竟是商家，没有好处的事情谁会做，老任也是被3DS给逼的走投无路了，所以各种有利于第三方厂商的条件肯定是要搬出来的，当然究竟具体内容是什么就不得而知了，我们玩家要做的只是数数钱包里的银子，考虑清楚要不要买账而已。

作文题目：这日子真没法儿过了！

估计我把年底前要买的游戏名写完，这问题的字数也就差不多了，截止到目前为止我知道的游戏要买的有：356M、五个平台的WE2012、皇牌空战、FF零式、极品飞车、战地3、神海3、战国大香蕉、圣斗士星矢战记、最后的守护者、MGS HD、浣熊市危机、FFXIII-2、MH3G……别忘了今年12月17日还有PSV这位大神，和主机一起发售的首发游戏里我会买神海和三国无双NEXT，十一咱还要去上海转悠一圈，所以我说这日子是没法儿过了！不过即使如此，我依旧要不厌其烦的说一句：支持正版才是王道！（现在还是学生的读者就不要勉强自己了，毕竟饿肚子攒钱买游戏已经很辛苦了，用心读书以后争取月薪过亿吧……）

作文题目：任氏回天不乏术

有关《怪物猎人3G》登陆3DS其实没有什么悬念，原本《怪物猎人3（Tri）》就是老任Wii上的游戏，加之存档继承的问题，这续作资料片猛将传真要出到其他厂商机种上才是奇怪。何况现在Wii基本已经退出历史舞台，Wii U的发售又遥遥无期，再加上3DS的不况，作为在年底商战与PSV较量的筹码用来带动一下内需也是无可厚非的。而《怪物猎人4》，毕竟现在游戏只公布了一部概念动画，未来的事情……谁也不说不准不是么？说不定人家还是为Wii U而准备的呢。以卡表的节操和以往各个系列平台策略的任性，我们姑且只把它当做是卡普空交了任天堂的好处，在业界的天王山TGS之际为濒死的3DS注入的一剂强心针好了。至于有没有效果、效果是否给力，我们也只能且听下回分解了。

作文题目：2012……这个年不好过

年底开销太多了有木有！！《NEW LOVEPLUS》、《怪物猎人3G》、《SD高达G世纪3D》，光是这三个的限定版就已经把一个月的工资掏空了有木有！！其中还有两个是带同捆机器的，还有一个是带右摇杆套件和手办的……说真的我觉得这年我们可以不用过了。至于PSV，首发倒是貌似并没有太多游戏吸引我的，等等……等我的经济状况缓一缓再入好了。至于其他的嘛，PS3的《高达极限vs.》我也很有好感，不过这钱……



作文题目：需多给力~

看过TGS上的宣传影片之后，小紫表示很不淡定。首先，MH4在3DS上表现出的游戏画面真是不怎么样，完全不能与PSP版本相比较。其次，看着猎人为了躲避怪物的追击又是爬墙又是在石柱间跳来跳去，甚至最后还跳到了怪物的身上，这让自己最先想到的是《波斯王子》而不是《怪物猎人》。在游戏中狩猎场景的更为广阔，石柱等物体在怪物的攻击下也会崩塌，这点到是使游戏更具挑战性。而MH3G则完全没有新的元素在里面，显得没什么诚意。个人认为3DS上出《怪物猎人》还为时过早，裸眼3D能否很好的运用其中还是未知数，再加上机能所限，希望最终成果不要让玩家失望才好。

作文题目：角色扮演和动作

年末的游戏狂潮中最吸引自己的当然数RPG了，眼下《无尽传说》的出现已经让自己激动不已。到了年末《FF13-2》等等大作来袭的时候，自然也会从中挑出自己喜欢的游戏来，只是现在还没有决定具体要入手什么RPG而已。PSVita方面，可能入手《大众高尔夫6》，在之前就经常和朋友一起玩到忘记吃饭的地步。其实想要在年末入手的游戏还是很多的，但是因为各种原因想要全部拿下是不可能了。虽然自己早就在存储，但是无奈年末想要入手的游戏太多了……PS.一会儿去楼下买彩票，中了的话年底游戏全收！（妄想中）





《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

# 电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频

支持PSP播放  
DVD影像内容

2011年10月下  
绝赞发售中！

## ●魅力抢眼秀

SD高达G世纪3D(3DS) 黑暗之魂(PS3/XBOX360) 阿修罗之怒(PS3/XBOX360) 捣蛋小精灵(PSP) 地狱的军团(PSP) 战地3(PS3/XBOX360) 第二次超级机器人大战OG(PS3) 二进制领域(PS3/XBOX360) 怪物猎人3G(3DS) 海商王3(PS3/XBOX360) 最终幻想13—2(PS3/XBOX360) 究极漫画英雄 Vs. 卡普空3(PS3/XBOX360) 灵魂能力5(PS3/XBOX360) 龙之教条(PS3/XBOX360) 忍者2 忍者传说(PSP) 忍者龙剑传3(PS3/XBOX360) 神秘海域 黄金深渊(PSP) 圣洁传说R(PSP) 使命召唤：现代战争3(PS3/XBOX360) 死或生5(PS3/XBOX360) 天启之王(PSP) 小小克星：改装版(PSP) 星际战鹰(PSP) 御姐玫瑰Z：神乐(XBOX360) 真三国无双Next(PSP)

## ●TOKYO GAME SHOW 2011

Showgirls集锦视频欣赏

## ●动画欣赏

怪物猎人日记岌岌可危猫猫村G(四)

## ●游戏恶搞视频

《街霸2》音效演奏《机器猫》

## ●《植物大战僵尸》

嘻哈MV视频欣赏

## ●特别收录(光盘内附赠内容)

PSP游戏《大骑士物语》

《战争机器3》/《无尽传说》原声音乐集

《死亡岛》/《战争机器3》高清壁纸

等精彩内容(详情请见光盘内)

### 10Min 本期热点 精彩不断

本期除了2011TOKYO GAME SHOW以外，还有很多精彩的游戏内容。本期我们送出的是PSP游戏《大骑士物语》，本作是由开发过《胧村正》、《奥丁领域》的Vanillaware小组开发，MMV发行的一款回合制原创RPG作品。喜欢本作的玩家们可以组成自己的骑士团展开冒险的旅途了。另外，我们还赠送了《战争机器3》、《无尽传说》的原声音乐集和《死亡岛》、《战争机器3》的高清壁纸，有收集爱好的玩家们可不要错过哦！

### 10Min 游戏恶搞视频 《街霸2》演奏《机器猫》

《街霸2》音效演奏《机器猫》的主题曲，一定有人怀疑说：这没有听错吧？那就让我们本期的光盘告诉你：是的，你没听错！《街霸2》和《机器猫》本来是互不相干，但是经过有爱的人进行一番撮合，《街霸2》竟然会唱《机器猫》的主题曲了。这是不是一部神作呢？本期《电击收藏》把这个经典、搞笑的视频送给各位玩家，相信你们看后也一定会觉得这十分有趣！如此精彩的视频，若是错过了，那实在是太可惜了！

### 20Min 《植物大战僵尸》 嘻哈MV视频欣赏

玩过《植物大战僵尸》的玩家一定对疯狂的戴夫印象深刻，他在游戏中扮演玩家的邻居，为玩家提供各种新手教学和忠告，同时他的汽车商店还能售卖各种各样用来对付僵尸入侵的道具。不过你知道吗，戴夫虽然有些口齿不清，但他热爱说唱，一直陪伴着他的各种植物也来捧场了，就连死敌僵尸们也不甘寂寞地出现在了视频中。虽然有各种亲友团的支援，戴夫的说唱仍然保持着他原本的风格——那就是口齿不清，而他演唱的歌曲名为Wabby Wabbo，玩家若是不相信，可以到光盘里听一听，你能听清楚他在说什么吗？

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意  
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等)，请致电：010-64472920

